GAMERS

ANO V - Nº 32 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

MORTAL 4 KOMBAT

AGORA EM SUA CASA

COMBOS, GOLPES E TRUQUES

POCKET FIGHTER

A PERFEIÇÃO DO ARCADE

EM SEU PLAYSTATION

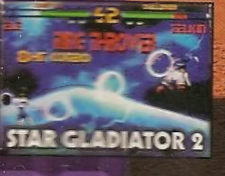
STAR GLADIATOR 2

NIGHTMARE OF BILSTEIN

MAIS PERSONAGENS

MAIS VELOCIDADE

MAIS DIVERSÃO



THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES

SOBRE O SUPER HIT DA SNK

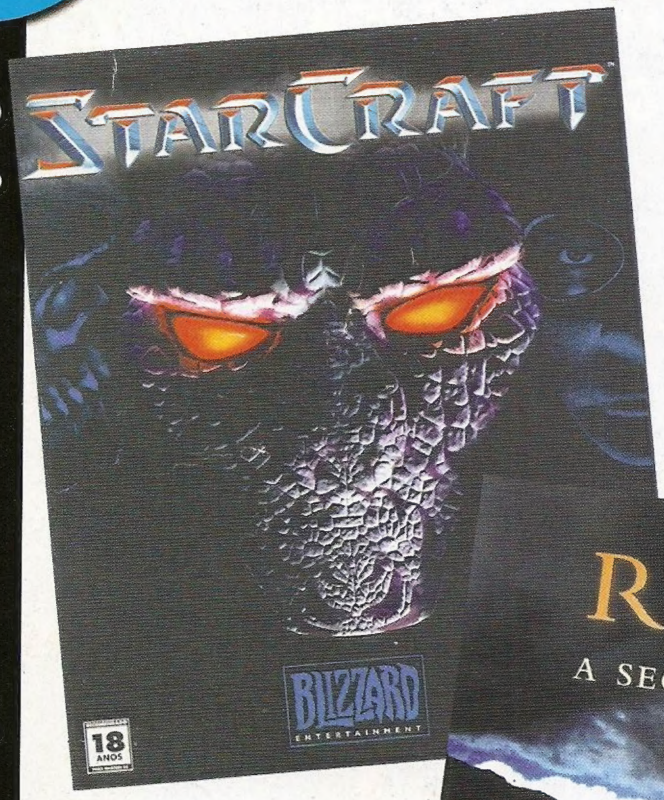
ISSN 1413-1471

32 >

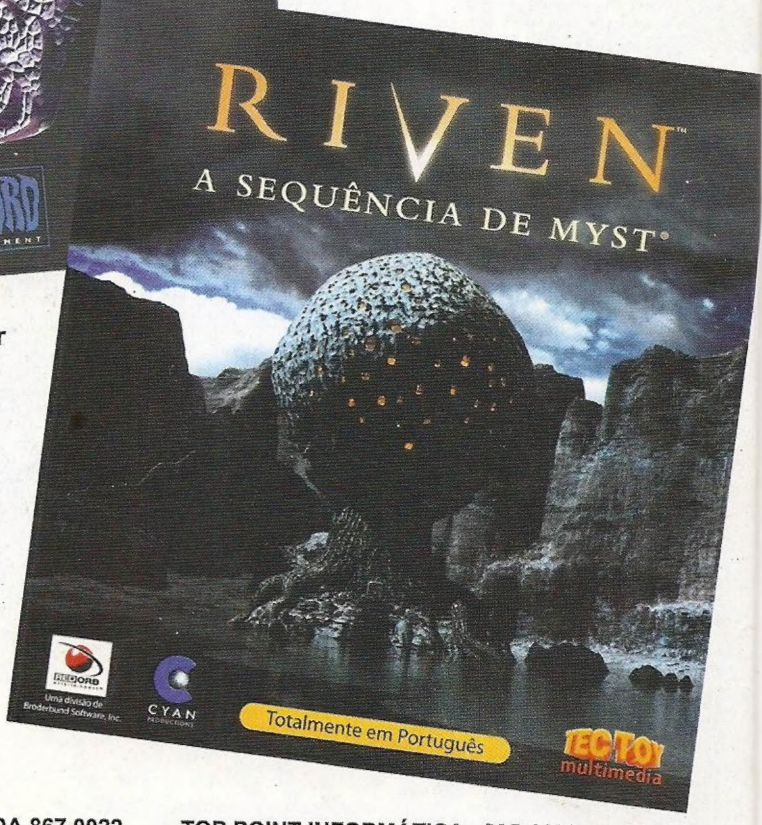
9 771413 147002

STARCRAFT & RIVEN

Dos mesmos criadores de DIABLO e WARCRAFT II surge STARCRAFT, o jogo de estratégia, em tempo real, mais sensacional do momento!!



Entre em um mundo de beleza singular, rasgado por conflitos de centenas de anos... onde segredos se escondem por todos os lados... e nada é o que parece ser. Você precisa procurar. Você precisa explorar. Você precisa juntar toda a sua inteligência à sua intuição. Apenas assim você irá conhecer a verdade sobre esse lugar e seus habitantes. Deixe que Riven seja seu mundo... antes que ele desapareça por completo.



http://www.tectoy.com.br

TEC TOY multimedia
TUDO QUE É NOVO É TEC TOY

ÁTICA SHOPPING COML. LTDA 867 0022
BRASOFTWARE INFORMÁTICA 535 6024
KING GAMES 7083 4116
LIVRARIA E PAPELARIA SARAIVA 861 3366
NET CENTER 6991 2357
PLUG USE 865 3699
TOP POINT INFORMÁTICA 285 4466
VIRTUAL PLACE COM. INF. 867 8988
WEST POINT INFORMÁTICA 262 2839
W.W.W. INFORMÁTICA Shopping Plaza 3871 3994
Jardim Sul 3741 0126,
Iguatemi Campinas (019) 251 2277

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino
ATENDIMENTO AO LEITOR
Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
GERENTE DE DISTRIBUIÇÃO E PROMOÇÃO
Alvaro Angelo Tomiatti

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Ilustração de capa
Opera Graphica
Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP
Filiada à ANER
IMPRESSÃO E ACABAMENTO: padilla

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02597-970 São Paulo - SP
Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRÓ-DICAS 16
FLASH GAME 54
MULTIMÍDIA 56

SATURN
Super Tempo 22
GT-24 24
Grandia 25
Side Pocket 3 55

NINTENDO 64
Jikkyou World Soccer - WCF 98 30
Bio F.R.E.A.K.S. 31
Quest 64 34
Mortal Kombat 4 36
Wetrix 55
Virtual Chess 64 55

PLAYSTATION
Mortal Kombat 4 36
Guilty Gear 42
Pocket Fighter 44
Road Rash 3D 46
Super Cross 98 47
Soukaigi 48
Parasite Eve 50
Vigilante 8 54
Tail Concerto 54
Thunder Force V 54
Lunar: The Silver Star Story 54
Billiards Master 54
Winning Eleven 3 - World Cup France ... 55
The King of Fighters '97 55

PC
Commandos In the Frontline 56
F-15 56

ARCADE
Plasma Sword: Nightmare of Bilstein ... 58

Mortal Kombat 4 - *A conversão do sucesso dos Arcades fataliza completamente em 32 e 64-bit.*

Road Rash 3D - *Os "cachorros-loucos", os rachas e a emoção estão de volta ao Playstation.*

Super Tempo - *A continuação de um dos melhores games para 32X agora no Sega Saturn.*

Soukaigi - *O tão prometido game da Square peca nos gráficos, mas não decepciona.*

Pocket Fighter - *Todos os personagens que aprendemos a amar agora em uma divertida versão "Super Deformed".*

Plasma Sword: NoB - *A seqüência de Star Gladiator com todos os seus golpes.*

Parasite Eve - *O início de nossa estratégia completíssima, com as traduções mais importantes.*

Guilty Gears - *Um dos melhores games de luta para Playstation, superando até seu KOF97.*

Enfim, férias!

Temos dois grandes motivos para estarmos animados: de um lado, a tonelada de ótimos lançamentos e previews (o que acaba dificultando o fechamento da revista, pois o pessoal da redação não pára de jogar...), de outro, mais um semestre se foi e agora vai sobrar mais tempo para os que não desligam o console. Chegaram as férias!

Nesta onda de lançamentos de peso, temos o pouco divulgado Pocket Fighter para Playstation (os lutadores de Street Fighter em versão Super Deformed) e Mortal Kombat 4, numa leva para Playstation e Nintendo 64. Mas não pára por aí. Você ainda confere mais um pouco sobre o Dreamcast, o 128-bit da Sega (que já tem até previews, sendo considerado o console do milênio), e de Final Fantasy VIII (o game do milênio, da Square), ambos presentes em nosso Game News, juntamente com notícias quentes de The King of Fighters 98 e a cobertura da E3, a maior feira de entretenimentos eletrônicos dos States.

Mas vamos aos jogos. Para Saturn, você continua com nosso "saiba tudo de Grandia", além de Super Tempo e GT-24 (que não é o Super GT).

O Nintendão vem com vários lançamentos, indo de Jikkyou World Soccer - WFC 98, Wetrix 64 e Bio F.R.E.A.K.S. a Quest 64 e Mortal Kombat 4, além de Virtual Chess 64 pra quem curte um "jogo cabeça".

Se King of Fighters 97 não ficou tão bom no console da Sony, então venham Mortal Kombat 4, Pocket Fighter e Guilty Gear para compensar. Road Rash 3D, Super Cross 98, Lunar: TSSS e Soukaigi completam o panteão. Parasite Eve também volta, agora com uma estratégia pra valer e a tradução dos principais diálogos para você ficar por dentro do enredo.

Para PC também dois bons lançamentos: Commandos In the Front Lines, ótimo game no estilo de Syndicate, e F-15, complexo simulador de vôo. Mas se o seu negócio é gastar fichas nos arcades, prepare seus bolsos pois em Plasma Blade você não vai gastar apenas uma ficha...

Com tudo isso, infelizmente tivemos que adiar mais uma vez a continuação de Xenogears. Mas não esquecemos o prometido!

ERRAMOS

Na última edição, nº 31, cometemos alguns vacilos nas dicas e o pessoal nos escreveu sem parar. O problema são as diferentes versões de alguns jogos (algumas dicas só funcionam em versão específica), como aconteceu em Fifa 98 e Deathtrap Dungeon. No caso do primeiro, testamos no N64 e funcionaram todas. Já para Playstation, só depois é que fomos ver que a maioria só funciona na versão européia. E invencibilidade para Deathtrap Dungeon só valia na versão inacabada do jogo, removida da versão final. Também na mesma edição, em Game News (pág. 06), ISS98 está previsto para agosto nos States e não no Japão, que já fora lançado como Jikkyou World Soccer - WCF 98; em Rockman & Forte (pág. 30), onde está Pirateman Stage era para estar Dynamoman Stage; em Flash Game (pág. 56) Tactics Ogre não é da Enix e sim da Quest, trazido para o mercado americano pela Atlus; em Gran Turismo americano (pág. 57) não há carros da Ford e sim da Chevrolet, Astom Martin, Subaru e Toyota; e Bomberman Hero (pág. 58) saiu com Playstation no topo da página, quando o correto é N64. Sorry!

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

Especial

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

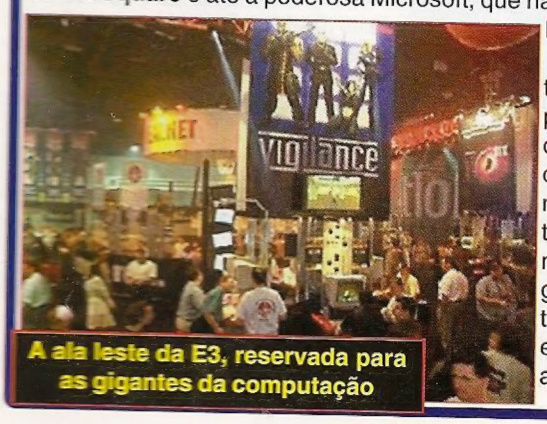
A maior e mais importante feira de entretenimentos eletrônicos marca o início da temporada dos lançamentos mais esperados do mundo dos games

Mais luz, mais sons, mais diversão. Estas são as melhores palavras para descrever o imenso evento que ocorrera em Atlanta nos dias 27, 28, 29 e 30 de maio último. Apesar do calor insuportável (quase 40° lá dentro!) já bastante característico do sudeste dos States, nada impediu que os salões do Georgia World Congress Center estivessem lotados.

Todos os grandes nomes do mundo de entretenimentos eletrônicos estiveram presentes com seus estandes monstruosos, apresentando seus lançamentos para o resto do ano.

O GWCC fora dividido em duas grandes alas: a oeste e a leste. Na leste, as gigantes das diversões para computador, tendo a **Blizzard Entertainment** (Diablo, Starcraft e seu novíssimo preview de Diablo 2), a **Sierra On-Line** (a série Gabriel Knight e tantos outros sucessos), a **Videotopia** e a **Creative Labs** como os carros-chefes e donas dos maiores estandes. Outras empresas menores incluíam **Imagine Media**, **Wave Systems** e **Ziff Davis**. O local permaneceu tão lotado que muitos sequer conseguiram entrar nessa ala.

Do outro lado, na ala oeste, os colossos dos games, Nintendo, Sega Enterprises e Sony Computer Entertainment, mostravam suas garras e dentes para o confronto do final do milênio. A **Nintendo**, com muitas decepções e o anunciamento de alguns lançamentos e projetos, além da primeira aparição oficial de The Legend of Zelda: The Ocarina of Time no mercado americano (em vídeo, mas já é um começo). A **Sega**, com a tão prometida apresentação de seu Sega Dreamcast, com o um vídeo do primeiro Shooter para o console, desenvolvido pela Sega of America. E a **Sony**, trazendo vários e vários lançamentos para seu console. Entre as demais empresas, pode-se incluir a **Namco** e seu PacMan 3D, **GT Interactive**, **Capcom** (comentários desnecessários, certo?), **Electronic Arts** consolidando sua aliança com a **Square** e até a poderosa Microsoft, que não fez feio nesta E3.



A ala leste da E3, reservada para as gigantes da computação

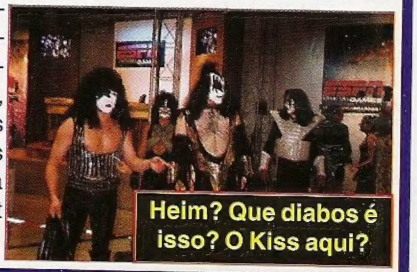
Com todas estas megaempresas reunidas, a situação da ala oeste não esteve muito melhor que na leste. O tráfego de passantes fora imenso e intenso, mais até que da E3 de 97, considerada uma das recordistas de visitantes.

Pessoas passando, conferências sendo apresentadas, estandes apresentando seus produtos, um calor de quarenta graus à sombra... Nessa loucura toda, uma variação da lei das selvas vigorou absoluta. "Somente os grandes sobrevivem". Apesar de possuírem um horário pré-estipulado, eram muitas e muitas conferências, o que atraiu muito a atenção daqueles que lá estiveram. Além disso, eram muitos estandes. Dessa forma, as pequenas empresas (com pequenos estandes) simplesmente desapareceram no mundarel de passantes, prevalecendo somente as softhouses de porte, com grandes espaços e uma forma até abusiva de atrair a atenção de seus futuros consumidores. Assim, viam-se modelos da Playboy vestidas como as garotas de Fighting Force (no espaço da Eidos), empresas distribuindo camisetas, bonés, demos de jogos, bolsas, covers do Kiss... Tudo para conseguir alguma atenção do público em geral.

O novo personagem da Namco

Tocando neste assunto, várias conferências se deram. Tivemos então o pronunciamento de Howard Lincoln (presidente da Nintendo of America); do grupo de desenvolvimento da grande empresa cinematográfica FOX (anunciando games baseados em seus sucessos); de Yoshiki Okamoto, representando a Capcom; de Bernie Stolar, presidente da Sega of America; da Square Electronic Arts, seu novíssimo Brave Fencer Musashiden e sua obra-prima, FFVIII; e de tantos outros.

No mais, alguns lançamentos, vários previews e algumas surpresas, como o já prometido (a muuuito tempo...) PacMan 3D, da Namco ou mesmo Fighting Force para N64, da Eidos. Assim, vamos aos que houve de melhor nos estandes desta edição da Electronic Entertainment Expo.


Heim? Que diabos é isso? O Kiss aqui?

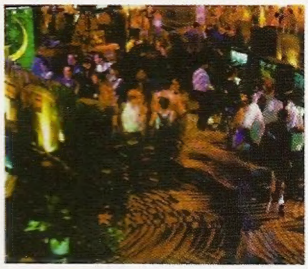
Capcom

Pode-se dizer que a Capcom saiu bem sucedida da maior feira de diversões eletrônicas dos Estados Unidos. Obtivera uma quantidade bastante alta de pessoas em seu estande e sua conferência fora uma das que mais recebeu espectadores. Mas vamos por partes. No estande, vários previews. Um dos que mais chamara a atenção fora um game de Playstation — não que um game de PS seja novidade — de Snowboard. Isso mesmo, de Snowboard. É a Capcom expandindo seu ramo! Além de jogos de luta (a saga de Street Fighter, Vampire / Darkstalkers...), ação (a série Megaman / Rockman, normal, Neo e X; Three Wonders, Final Fight...), shooters (X, X2 e Area 88 / UN. Squadron), puzzles (Super Puzzle Fighter), RPGs (o inesquecível Breath of Fire), futebol (Megaman Soccer) e mais recentemente Adventures (Bio Hazard / Resident Evil), a Capcom começa a investir na área de esportes de inverno. **Freestyle Boardin' 99** é um game de Snowboard desenvolvido pela Pony Canyon of Japan e lançado pela empresa dona de Street Fighter, composto por oito percursos (onde se incluem descidas de montanha e half-pipes) e cinco personagens, tendo cada um suas características próprias (que podem ser elevados através da distribuição de pontos); sem contar as mais de cinqüenta manobras e os já citados inúmeros modos de jogo. Em termos gráficos, FB99 apresentou um Frame Rate bastante razoável e cenários bastante detalhados, com dezenas de pequenas casas, árvores e pontes, dando certa personalidade (ausente em quase todos os títulos do gênero) ao game. A Capcom afirmou que ainda fará alterações no game e na tecnologia de gravidade utilizada, proporcionando um realismo muito maior. No mais, a mostra de alguns hits, como a versão americana de Street Fighter Vs. X-Men EX Edition e um preview de Pocket Fighter, este último a ser lançado em julho para Sega Saturn (a versão de Playstation você confere nesta edição). **Darkstalker III: Jedah Damnation / Vampire Savior** e **Rival School: United By Fate / Justice Highscholl: Legions of Heroes** chegam em setembro de 98 para PS, um mês após o lançamento japonês de **Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter** para Saturn (título que sequer cogitaram uma versão americana). A versão de Playstation também fora anunciada, mas quando e como eles farão isso, nada fora dito. Rumores sobre Marvel Vs. Capcom correram a convenção, mas nada confirmado. **Street Fighter Collection 2**, para ambos os 32-bit dominantes, também tivera seus momentos de glória. Por outro lado, somente Street Fighter II: World Warrior, Street Fighter II: Champion Edition e Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting estarão presentes na coletânea (ou seja, nada de Street Fighter 1... Por enquanto) e a versão de PS será compatível com as vibrações do joystick Dual Shock. Mas passemos à conferência. Além do discurso de **Bill Gardner**, presidente da Capcom americana, compareceu também à E3 um dos mais importantes membros da Capcom of Japan. **Yoshiki Okamoto**, líder do time de pesquisa e desenvolvimento da Capcom e criador de Street Fighter (aliás, um dos responsáveis pelo sucesso da série e da própria softhouse), anunciou os principais planos da Capcom japonesa para os próximos meses. Primeiramente, Gardner divulgou que o primeiro game da empresa para o 64-bit da Nintendo não será nem um Puzzle, como fora anunciado anteriormente, nem um game com Ninjas no estilo de Resident Evil (que, segundo Okamoto, talvez saia um dia...), por este ter sido considerado muito fraco para os padrões de qualidade da produtora.

Nem mesmo um título famoso, como Rockman, Street Fighter ou o próprio Resident Evil. Pelas palavras do próprio Gardner, "é difícil dizer (o estilo)... É um pouco parecido com Banjo-Kazooie, mas não cabe no gênero tão facilmente. Vi esboços do jogo e, francamente, nunca vi nada parecido com aquilo antes". Já Yoshiki Okamoto focalizou seu discurso no próximo milênio. Anunciou oficialmente que Resident Evil terá suas continuações. **Residente Evil 3** está sendo desenvolvido para Playstation, estando em um estágio bastante inicial, previsto somente para 99. Todavia, a Capcom não pára e já produz, com os kits de desenvolvimentos adquiridos, a **quarta versão** do Survival Horror para o novíssimos Sega Dreamcast. Não há ainda uma data estipulada, mas a Capcom garante que se utilizará muito bem da alta quantidade de polígonos, do alto Frame Rate e do espaço expandido dos CDs do 128-bit da Sega, preenchendo-os com suas FMVs, para tornar esta a nova plataforma do título. E não pára por aí. Ainda para Dreamcast, foi divulgada a existência de vários projetos (o mais cogitado fora Street Fighter III: Second Impact), incluindo um projeto inicialmente criado para Sega Saturn, mas que se tornara inviável devido à complexidade de desenvolvimento de games para o console (barreira que, com o sistema operacional Windows CE, será transposta). Uma série de RPGs, lançados um a cada mês e interligados entre si, garantirá ao SDC (Sega Dreamcast) uma boa quantidade de títulos do gênero para o console, sanando uma das falhas ocorridas com o Saturn (vale lembrar que um console praticamente não sobrevive no Japão sem um bom RPG, como é o caso do N64, que sobrevive de promessas...). E, tratando-se de uma softhouse como a Capcom, podemos esperar gráficos soberbos e um enredo do mesmo naipe de Breath of Fire. Afinal, a Capcom nunca joga para perder...

Nintendo

Apenas para variar um pouco, a Nintendo novamente fora uma das decepções da E3 de 1998. Aliás, como já vem ocorrendo desde a ascensão dos 32-bit e o lançamento do Nintendo 64. Apesar de apresentar uma grande quantidade de lançamentos e alguns previews, e ter um dos maiores estandes no centro da ala oeste (chamando, assim, até muita atenção), a conferência anunciou uma a uma as decepções. Mas, como eles mesmos disseram, estão tentando tapar os buracos do N64... Bem, vamos ao estande. Vários lançamentos estavam presentes, como **Quest 64** (da THQ, que utilizou-se do próprio estande da Nintendo para lançá-lo),



seu primeiro RPG, saindo quase dois anos após o lançamento do console, em setembro de 96; **Banjo-Kazooie**, com o urso Banjo e o pássaro Kazooie, já prometido a um bom tempo; **Cruis'n World**, seqüência de Cruis'n USA (Blargh...); a versão americana de **1080° Snowboarding** (que você conferiu, em versão japonesa, na Gamers 29); **MLB Ken Griffey Jr**, baseball; **Bomberman Hero** (Gamers 31), da Hudson, mas lançado nos States pela Nintendo; e outros. Em termos de previews, tivemos um vídeo de **F-Zero X**, **Twelve Tales: Conker 64**, além da primeira aparição, em vídeo, de **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** ao público americano, elementos que mais agradaram aqueles que visitaram o estande. Mas tudo desabou na conferência liderada por Howard Lincoln e Peter Main. Lá, diante de mais de duzentas pessoas, Lincoln informou que o **64DD** não chegará aos States em 98 e, provavelmente, nem em 99. Houveram duas principais justificativas. A primeira delas fora que, segundo o próprio Lincoln, os "planos são um tanto indefinidos para 1999, e, com o aumento da capacidade de armazenamento dos cartuchos, as produtoras não precisarão do 64DD". Um argumento bastante plausível, mas soou mais como uma desculpa. O segundo, contudo, já é mais conhecido: a velha política do sucesso da Nintendo. "Nós não lançaremos um hardware até que tenhamos jogos ótimos para serem lançados com ele. E nesse momento, nós estamos esperançosos para que o sistema saia no Japão até o fim do ano", acrescentou. As demais justificativas incluem dificuldades no desenvolvimento, a própria incerteza da empresa para as características do periférico e a possibilidade de se dividir o mercado entre consumidores de cartucho e consumidores de discos. Quando perguntado sobre Zelda, Lincoln disse que o título é uma das maiores esperanças da Nintendo of Japan de voltar a ser a primeira do mercado, juntamente com Banjo-Kazooie e o novo Game Boy colorido (que possui um novo processador gráfico da Sharp e terá jogos próprios, sendo estes últimos compatíveis com a versão anterior do portátil). TLOZ:TOOT custará 69,50 dólares (6.900 ienes) e, eles gastarão uma boa quantia de dinheiro com publicidade e produtos diversos com a marca. Main completou, dizendo que "nós teremos promoções, propagandas e programas de encomendas. Não queremos apresentar tudo agora, mas os ruído dos tambores deste game ficarão cada vez mais altos em setembro". Fora isso, na conferência os grandes da Nintendo of America disseram que estão tentando reatar os laços com a gigante do ramo de RPGs, a Square Electronic Arts, para trazer ao N64 os role playings que ele precisa.

Sega

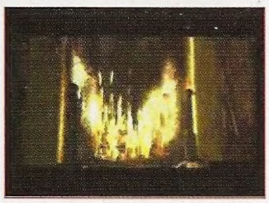
A Sega brilhou por alguns instantes. Apesar de seu estande deixar um pouco a desejar, a conferência fora um sucesso absoluto. A ansiedade dos americanos de verem o novo console de 128-bit da Sega fizeram desta uma das conferências que mais recebeu espectadores. E, mesmo não apresentando os previews de várias conversões de PC, do novo **Sonic**, **Super GT**, **Virtua Fighter 3** ou **Phantasy Star V**, como dizia o rumor que correra a mídia, Bernard Stolar (o já bem conhecido presidente da Sega of America) conseguiu guiar muito bem seu discurso, prendendo a atenção das mais de duzentas e cinqüenta pessoas. Primeiramente, Stolar tornou oficial as notícias que já eram de conhecimento do público, apresentando as especificações técnicas do console, fazendo uma série de comparações para exemplificar o poderio de sua máquina. Era visível o ânimo e o orgulho que o **Sega Dreamcast** trouxera à empresa americana. Mais até que o ocorrido na conferência oficial (que você conferiu na edição passada) da Sega of Japan (afinal, a SoA ficara quase meio ano parada com o fracasso do Sega Saturn, sendo obrigada a realizar uma série de demissões em massa que prenunciavam a quebra da empresa). Por outro lado, também era notável o desgosto pelo nome adotado... Em seguida, o presidente apresentou a estratégia de Marketing que será realizada para o lançamento do console. A grandiosidade do programa talvez se iguale somente ao poderio do Dreamcast em si. A Sega of America planeja gastar mais de CEM MILHÕES DE DÓLARES somente em merchandising! Mas não serão propagandas comuns. A SoA aliou-se a quatro colossos do mundo da publicidade, de fazer com que produtos vendam: a FCB, a Alcone Marketing Group, o Catalyst Group e o HMG. A Foote, Cone & Belding (FCB), conhecida por seus trabalhos com a MTV, a Keds e com o canal FOX Sports, cuidará das propagandas para o lançamento: A Alcone Marketing Group foi encarregada das promoções dos produtos, assim como fizera com a Mazda e com a cadeia de lojas do Burger King. O Catalyst Group será o responsável pelos eventos, aparições em filmes e programas de TV para a divulgação do aparelho pela mídia televisiva. Por fim, a Howard Marlboro Group cuidará diretamente das promoções de vendas, entalando pontos de vendas especiais nas lojas, divulgando material promocional, merchandising interativo e outras. Vale lembrar que a HMG é uma das maiores empresas do ramo, sendo responsável pela publicidade da Coca-Cola, Motorola, Nestlé, da rede de supermercados Walmart e K-Mart, além de outras, tendo um conhecimento bastante abrangente de promoções para grandes empresas. Com isso, Stolar prova que a Sega se cansou de permanecer sempre em segundo lugar, reconhecendo e sanando os problemas de seus consoles anteriores e de seus próprios concorrentes. Como ele mesmo havia dito na conferência do dia 22 de maio, *"nossa meta é bem consistente. Resumindo, nós seremos a plataforma número um. Planejamos ganhar mais de 50% do mercado da nova geração de consoles em um futuro próximo"*. Mesmo porque agora, com os investimentos feitos, é simplesmente "vai-ou-racha" para a SoA... Stolar também mostrou um vídeo do primeiro game para o Dreamcast a ser produzido fora do Japão, ainda sem nome e, segundo rumores, desenvolvido pelos criadores originais de Star Fox, da softhouse inglesa Argonaut. Mesmo sendo somente um vídeo e utilizando-se somente de 20% do poder da máquina, o game supera, em termos gráficos, qualquer outro lançado até hoje. Apesar de lembrar um misto de Novastorm (PS) e Star Fox 64 (N64), o nível de detalhes é tão grande que só seria possível através das atuais seqüências em CG. Mas aquelas não eram seqüências em CG. Eram cenas do game em si. Insetos e répteis gigantes com movimentos extremamente reais e fluentes, em cenários repletos de explosões (com efeitos de luz e sombra impressionantes) e elementos se movendo. Simplesmente perfeito. Em seguida, fora mostrado o demo da con-

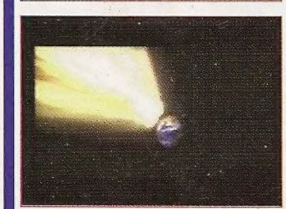
ferência japonesa, produzida por Yu Suzuki do time AM2, entitulado Babel Tower. Realizando um vôo sobre uma ilha antiga, onde uma pequena cidade ancestral repousava, a câmera era controlável e mostrava os cenário texturizados em tempo real produzidos pelo console. Para se ter uma idéia da qualidade destes, basta dizer que eram tão bons quanto os pré-texturizados! Após tudo isso, Stolar revelou o calendário da Sega of Japan para o console, que você confere abaixo. Vale lembrar que estas datas podem sofrer atrasos ou alterações, que, claro, você ficará sabendo assim que elas acontecerem através da sua Gamers.

Plano de Lançamentos do Sega Dreamcast	
Maio de 98	Dia 21: apresentação do Sega Dreamcast para o público, com especificações técnicas e as primeiras informações (softhouses, games...)
Setembro de 98	Na segunda quinzena de setembro a lista oficial dos jogos e suas respectivas produtoras será revelada
Outubro de 98	Na segunda Tokyo Game Show de 98, no estande da Sega, haverá um exemplar jogável do console
	Dreamcast também estará no Digital Circus Show da Sega
Novembro de 98	Próximo ao dia vinte, os preços serão divulgados. Já no dia vinte, o Sega Dreamcast será colocado oficialmente no mercado japonês
Março de 99	Previsão da venda de cerca de um milhão de unidades vendidas no Japão
Final de 99	Até o fim do ano, espera-se um total de mais de dois milhões só no Japão

Konami

Como o ocorrido na última Tokyo Game Show, em março deste ano, a Konami foi um dos grandes sucessos da Electronic Entertainment Expo de 98. Além de apresentar aos americanos seu novíssimo Metal Gear Solid, para Playstation, um dos games que mais promete para este ano (ao lado de Final Fantasy VIII e outros), a softhouse apresentou seus mais novos sucessos para o console de 64-bit da Nintendo. Ambos ainda estavam em fase de produção, sendo mostrados somente no imenso telão do estande. O primeiro deles, o já divulgado Castlevania 64/ Dracula X 64, trazendo de volta o conde Vlad Tepes Dracula e seus servos, juntamente com Schneider Belmont, o mais novo membro do clã Belmont; Cornell Reinhardt, o lobisomem; Carrie Eastfield, a garota de poderes mágicos; e Kola, o maníaco de serra elétrica e armas de fogo no lugar da mão. Cada um com seu motivo para destruir o conde, que renasce a cada cem anos. Por ainda estar em uma fase inicial de produção, Castlevania 64 possuía uma animação ainda precária e poucos efeitos, entre eles neblina e luz / sombra, já conseguindo manter a atmosfera dark do título. A previsão, contudo, é que este seja lançado ainda no final deste ano. O outro, menos conhecido, era um game com aparência de Adventure poligonal mas que, por mais incrível que seja, mostrou-se um RPG puro com todos os elementos para que um título como este atinja o sucesso: um bom enredo, bons efeitos visuais e personagens carismáticos. Você confere mais sobre este mais adiante. De resto, a Konami manteve sua conhecida qualidade.





DREAMCAST

D2

Warp

Adventure - N / A

Previsto para o final de 98 no Japão

Dois dias após o anunciamento do console do milênio, o Sega Dreamcast, fora apresentado seu primeiro game. O sucesso da Warp e um dos primeiros títulos do gênero, D (Diner's Table, para Saturn e Playstation) apresentava ao mundo sua mascote, Laura, que viria a ser protagonista de um segundo game, E0 (enemy Zero, também para Saturn), considerado a seqüência de D. Mas estavam errados. D2 mostra-se uma obra-prima da Warp, possuindo 60 fps (Frames Per Second), um milhão de polígonos (um terço do poderio total do console) e a incrível resolução de 640 x 480 pixels. Mas vamos por partes. O enredo, apesar de confuso, também agrada bastante. Durante o natal de 99, sobrevoando as pradarias gélidas do Canadá, Laura tem a aterrorizante visão de um meteoro atingindo o planeta (virou moda agora?). Logo em seguida, um grupo terrorista começa a metralhar todos a bordo. Um homem estranho, do nada, tenta tirar Laura dali. De repente, um meteorito atinge o avião e tudo escurece. A cena é então transferida para uma cabana na neve, onde Kimberlly (muito parecida com a de E0) diz tê-la econtrado na neve. Em seguida, uma criatura humanóide entre e é fuzilada pela mulher. E assim a história se inicia. Mas D2 não é somente mais um Adventure com um enredo apocalíptico. É um passo no mundo dos games. Com seus gráficos extremamente realistas e detalhados, é possível se notar as emoções e sentimentos dos personagens. Mais de 2.000 polígonos foram usados para se construir a face dos personagens, permitindo uma variação imensa de expressões faciais, deixando para trás as pouco elaboradas e muito exageradas expressões corporais (como em Mortal Kombat 4 do N64, que você confere ainda nesta edição... Quan-Chi parece estar tendo um xilique ao falar com Shinnok...). E isso com todos os personagens, desde os menos importantes, como as aeromoças que oferecem coisas aos passageiros do avião, até os mais ativos, como o agente / heróis / sei-lá-o-que que salva Laura do avião, durante a seqüência apresentada na conferência da Warp no dia 23 de maio. Vale mencionar que tal cuidado não fora tomado somente para com os personagens. Os cenários foram elaborados para parecerem o mais realistas possíveis. Para se ter uma idéia, somente com a neve que cobre a todos os lados de onde Laura se encontra, foram usados mais de cinco mil polígonos! No total, somando-se objetos do cenário, personagens e inimigos, tem-se mais de um milhão de polígonos simultâneos na tela. E a Warp promete aumentar ainda mais tais números, tornando este, como já dito, a obra-prima da softhouse. E a isso tudo, adiciona-se o som. Diferenciando-se de D e Enemy Zero, onde foram usadas grandes orquestras, D2 utiliza-se somente de três instrumentos principais: um piano, com todas a sua delicadeza, um cello, pesado e profundo, e o violino, com toda a tensão que ele é capaz de gerar. Tudo para manter o clima de "inferno de neve para todos os lados". Assim, resta-nos esperar ansiosos por este que promete revolucionar os Adventures.

PLAYSTATION

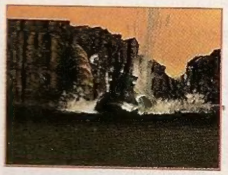
Final Fantasy VIII

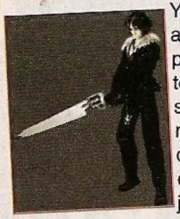
Square

RPG - N/A

Previsto para o final de 98 no Japão

Novas informações e imagens liberadas pela Square sobre o maior RPG do milênio. Como já dito na edição anterior, Final Fantasy VIII passa-se em uma época onde carros nas ruas, restaurantes, agências de aluguel dos mais variados tipos e outras maravilhas tecnológicas tornaram-se comuns. Neste contexto, Squall Leonhart, um jovem de personalidade bastante semelhante à de Cloud Strife ou mesmo de Shinji Ikari (de FFVII e Neon Genesis Evangelion, respectivamente), e seus aliados se desenvolverão num contexto onde o material primordial será o mais nobre dos sentimentos humanos: o amor. Nada mais fora revelado a respeito do enredo, nem sobre os personagens (excetuando-se Laguna Loire, que você conferiu na edição 31), a não ser a existência de uma jovem de vestes azuis e pretas, chamada Lenore, e um rapaz que parece lutar de mãos nuas, batizado de Zell. Cada personagem possuirá suas próprias armas, tal como em FFVII, sendo Squall mestre da peculiar (para não dizer estranha) Gun Blade. Como fora divulgado anteriormente, os personagens perderam aquela aparência de "crianças", extremamente estilizadas, como em mangás, tornando-se mais realistas, mais próximos de um ser humano. Isso fora realizado devido a um motivo primordial a qualquer trama: os "bonecos SD" mostravam-se ineficazes para expressar sentimentos mais complexos. Sentimentos como "dúvida" ou "fúria" são fáceis de se captar, bastando levantar-se as mãos e os ombros ou então erguer o punho com força. Mas e outras como "saudade", "tristeza" ou "medo"? Justamente para valorizar o fator enredo que optaram por este caminho. Para tornar de FFVIII um verdadeiro drama clássico, precisavam de personagens realistas e extremamente expressivos. Por outro lado, nada fora dito sobre Moogles e Chocobos, duas das marcas registradas da saga... Passemos ao sistema. Segundo Yoshinori Kitase, supervisor geral da produção, as Materias serão substituídas por algo semelhante ao sistema de magias existente em Soukaigi (que consiste em pressionar-se um certo número de vezes certo botão para se soltar um encantamento ou algo do gênero). Há rumores de que o engine (o molde básico do game) usado seja o de Parasite Eve, possuindo uma série de melhorias. Por fim, um lembrete: a versão americana de Parasite Eve virá com um movie do FFVIII, enquanto Brave Fencer Musashiden verá um demo jogável (assim como em Tobal nº1, de FFVII) do game.





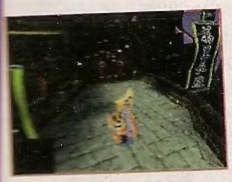
PLAYSTATION

Crash Bandicoot Warped

Sony

Adventure - CD

Sem previsão de lançamento



Um dos destaques da E3. Crash Bandicoot, o marsupial mascote da Sony está de volta com uma nova (des)aventura. Crash Bandicoot Warped coloca nosso herói frente a frente com os cavaleiros da tábula redonda, com os guardas da muralha da China, com os vulcões e dinossauros da era pré-histórica e da pior de todas essas ameaças: Coco Bandicoot, a irmã menor de Crash! Uma das maiores novidades é a possibilidade do marsupial nadar, abrindo oportunidades incríveis para fases submarinas. Fora isso, novas fases, novas animações, novos personagens e oponentes, e a mesma diversão de seus predecessores. É só esperar.

NINTENDO 64

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

Nintendo

RPG - 128 Mega

Previsto para o final de 98 no Japão (...)

Novas imagens liberadas do mais (e põe mais nisso!) esperado game do 64-bit da Nintendo. Façamos um retrospecto. The Legend of Zelda: The Ocarina of Time fora anunciado meses depois do lançamento do console, em 96 ainda, e sofrendo mais e mais adiamentos. Inicialmente previsto para o 64DD (Disk Drive), TLOZ:TOOT fora transferido para a versão cartucho, devido ao risco deste periférico nunca sair. Para (tentar) sanar a ansiedade dos jogadores (e conter alguns protestos...), a Nintendo vem divulgando cada vez mais fotos e informações. Assim, chegamos a este ponto e nada do lançamento do game... Mas vamos às novas. Novos locais para se explorar foram adicionados, elementos antigos foram ressuscitados (como as três Mails, Red, Blue e Green, e a Master Sword) e novos inimigos revelados. No mais, somente a promessa e o preço bastante razoável de ¥6.900. Então, mate (mais uma vez) a ansiedade com as imagens a seguir!

NINTENDO 64

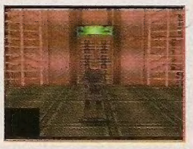
Hybrid Heaven

Konami

RPG - N/A

Previsto para o final de 98 nos EUA

Quando anunciaram Hybrid Heaven, a imprensa bombardeou o título, dizendo não se passar de um Metal Gear Solid para N64. Mas eles estavam errados. Mostrado na E3, a Konami mostra que está jogando com novas cartas. Apesar da aparência de Survival Horror, HH surpreende ao se mostrar um RPG completo, com menus de batalha e tudo mais que um bom game do gênero poderia ter. Você comanda Johnny Slader, líder de um grupo da SpecOps (Special Operations), na difícil missão de resgatar o presidente dos States (humm... "Fuga de NY" ou de "LA"?), sequestrado por uma força militar desconhecida. Mas, à medida que o enredo se desenrola, a trama revela-se uma intrincada conspiração para um golpe de estado e experimentos genéticos, que resultam na criação do "soldado perfeito", uma aberração biológica capaz de manipular outras formas de vida, possuindo dentro de si um instinto selvagem e assassino. As batalhas são semelhantes às de Parasite Eve, onde o(s) personagem(s) terá(ão) seus turnos e poderá(ão) executar suas ações, sem mudar de uma tela normal para uma de batalha. Os gráficos são texturizados em tempo real, com um frame rate bastante razoável, complexos efeitos de luz e câmeras controláveis, adicionando uma maior realismo a HH. A Konami promete um clima mais ativo para o game, sem todo aquele tema profundamente militar de Metal Gear Solid, mas com tramas tão rebuscadas quanto. É esperar para conferir!



NINTENDO 64

Extreme G2

Acclaim / Probe

Corrida - 96 Megabit

Previsto para o final de 98 nos EUA

No estande da Acclaim, uma das maiores atrações era a seqüência do um dos mais divertidos games de corrida para Nintendo 64: Extreme G2. Além de manter a mesma velocidade alucinante e a enorme quantidade de trajetos da primeira versão (doze pistas com 3 percursos cada), EG2 traz também duas novidades que agradarão a todos. A primeira: as pistas, antes estreitas demais, foram alargadas, facilitando um pouco o desafio de se manter intacto. A segunda: a jogabilidade fora melhorada, não obrigando mais os jogadores a lutar contra o joystick para realizar uma curva simples. Um novo arsenal para as motos futurísticas foi adicionado, bem como novos efeitos (como uma evolução do sistema de Fog / Neblina, e efeitos de luz e sombra em tempo real), dezesseis novas máquinas e um monitor retrovisor (algo semelhante às televisões com o sistema PIP). Sem contar o melhor de todos esses implementos, o novo Battle Mode, onde os jogadores trocarão suas motos por possantes tanques flutuantes. Tudo em um cartucho de 12 MegaBytes. Extreme-G 2 será também o primeiro game a possuir uma opção compatível com o provável lançamento do expansor de RAM de 4MB.

NINTENDO 64

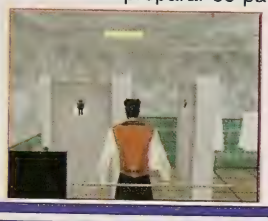
Mission Impossible

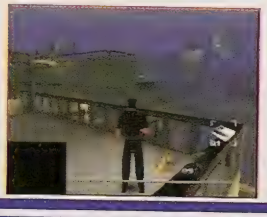
Ocean

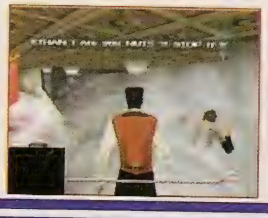
Adventure - N/A

Previsto para Agosto de 98 nos EUA

Finalmente a contraparte de 007: Goldeneye mostra-se quase pronto para seu lançamento. Mission Impossible apareceu na E3 como uma das surpresas no estande da Ocean. Você fará o papel de Ethan Hunt (vivido por Tom Cruise nos cinemas), membro do grupo Impossible Mission Force (IMF), e deve cumprir cinco complexas missões (que incluem façanhas como fugir de uma cela utilizando-se de chicletes, roubar as impressões digitais de uma pessoa para poder atravessar um sistema de segurança, sabotar câmeras pintando suas lentes com Sprays sem ser visto, assoviar enquanto chupa cana...), totalizando vinte áreas a serem exploradas. Os gráficos lembram bastante GoldenEye, apesar de tratar-se de um Adventure (e não um game de tiro em primeira pessoa). Se o título for tão divertido quanto GoldenEye, então é bom preparar-se para mais pesos pesados no N64...



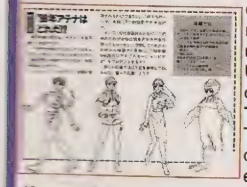




RAPIDINHAS

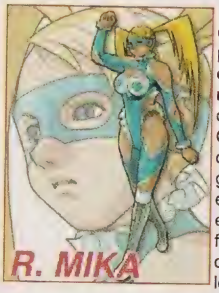
Todos os lutadores do mundo...

Notícia quente: KOF98 já está em fase de testes na SNK (para a correção de bugs que por ventura estejam presentes) e sua versão beta estará disponível no início de julho no Japão, em sua convenção particular! A SNK confirmou somente alguns times. Entre elas, o retorno triunfal do **USA Team**, composto por Heavy D! (lutador de boxe), Lucky Glover (jogador de basquete, agora com um novo visual) e Bryan Battler (jogador de futebol americano). Foi confirmada também a presença do maior dos King of Fighters, Iori Yagami (como não poderia deixar de ser, claro...), que talvez reaviverá sua antiga aliança com Mature e Vice, as secretarias de Rugal, formando o novíssimo **New Iori Team**, mas isso é só um rumor. Um novo time também fora confirmado, o **Middle Age Team** (já apelidado de "Tios" Team), com Heidern (líder do time de Ralph e Clark em 94 e 95), Shaishu Kusanagi (pai de Kyo Kusanagi) e Takuma Sakazaki (pai de Ryo e Yuri Sakazaki). Para surpresa de muitos, o **NewFaces Team** (Yashiro, Shermie e Chris, do 97) estará de volta e, talvez, com suas versões "Orochi". O **Ikari Team** (Leona, Ralf Jones e Clark Steel), o **PsychoSoldier Team** (Athena Asamiya e Sie Kensou, que retornam com novos modelitos; e Chin Gensai) e o **Fatal Fury Team** (Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi) estão todos confirmados. Outros rumores dizem que Rugal Bernstein (de 94 e 95), Goenitz (de 96), o time de Kim Kaphwan e o Special 97 estarão de volta. Nada fora dito sobre o **Hero Team**, a não ser que somente Kyo Kusanagi e Benimaru Nikaido (com um novo visual) estão confirmados. É possível que Shingo Yabuki (agora usando as luvas de Kyo) entre no lugar de Goro Daimon. Vale lembrar que os rumores são somente boatos, informações não confirmadas e que podem inexistir ou mesmo sofrer alterações. Assim sendo, basta esperar pelo resultado...



A Ressurreição...

Revelados novos detalhes do novo Street Fighter Zero da Capcom. São mesmo três modos de luta mas, ao contrário do que havia sido divulgado, estes são V (com Custom Combos executados com a energia abaixo de 50%, sem Alpha Counters e Specials mais fracos), X (golpes mais fortes, um único Special e uma única barra de Special) e Z (três níveis de Special, sem Custom Combos mas com Alpha Counters). A barra sob a de energia, a Guard Crush Meter, é uma espécie de medidor de Guard Cancel.



Ela se enche à medida que o personagem defende golpes e, quando ela se encher por completo, o oponente consegue quebrar a defesa do lutador (quase o Guard Crush de KOF97, mas com um medidor). Personagens grandes, mais lentos e mais resistentes possuem uma maior dificuldade em fazer com que suas barras cresçam (para compensar a lentidão). Além disso, os dois personagens que foram mantidos em segredo até então foram divulgados. Um deles é um velho conhecido nosso, dos tempos do primeiro Final Fight: Cody, o namorado de Jessica (filha de Haggar), retorna ALGEMADO! Em outras palavras, ele seria algo como um Iori Yagami (só que não tão poderoso...), só que com as mãos atadas. Ele retorna para provar que é inocente e não planejou o seqüestro de sua namorada (De onde tiraram esta idéia idiota!?!). Ele também será o único capaz de agarrar objetos, como pedras, no chão e arremessá-las contra seus oponentes. O vigésimo quinto personagem é a companheira de Zangief nos ringues: Rainbow Mika. Seu estilo de luta é bastante parecido com o de Zangief, com vários agarrões e arremessos especiais. Agora... Esses personagens tornaram o enredo de SFZ3 um caos completo. Mas, vai entender os programadores da Capcom... Se colocam um Cody presidiário e uma Spice Girl lutadora de luta livre como personagens, não podemos duvidar de mais nada que eles possam criar...

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

ESPAÇO DO LEITOR

Olá Pessoal da Gamers! Eu queria parabenizá-los pela edição de aniversário (GAMERS nº30). Eu sou o que se pode ser chamado de parasitemaníaco. Eu estou com um grande problema, que é o seguinte: Eu estava jogando Parasite Eve e cheguei até o Central Park em um tempo de 00:58 e 50 segundos e gastei todos os meus potions (poções que recuperam HP ou seja, energia) e morri. Bem agora é o problema. Quando eu fui para o continue eu encontrei tudo como tinha gravado (salvado) no jogo, então eu escolhi meu slot e apareceu varias palavras como OFF e depois apareceu ON. Então a palavra OK apareceu e pronto! Ficou ali mesmo, meu tempo passando e nada de jogo. Então eu pergunto, como eu faço para jogar em um jogo já gravado (já salvo)?
OBS.: O Game é japonês e eu não gosto de enrolações, OK? Desculpe, mas eu quase destrui meu Playstation por causa desse problema.

Daniel Henrique C. Farias
Belém - PA

Aí Daniel, pelo que viemos a entender, ou o problema é no seu CD ou no seu Memory Card. O tempo não importa, assim como a quantidade de itens que você carrega (pelo menos não vai provocar danos no seu game). Para continuar o game de onde parou (ou já salvo, como você se refere), ponha na opção Continue e escolha o Slot no qual você salvou o progresso pela última vez e confirme apertando o botão. Então você vai ver as palavras OFF passando para ON e por último vai ver OK confirmando. Em seguida (ao contrário do que aconteceu com você) vai aparecer o ponto de onde salvou seu progresso e assim, continuar. O game é japonês e deixa muita gente sem saber o que fazer, mas tudo o que você fez está certo. E repetindo, o problema pode estar no CD ou no seu Memory Card. Jogue novamente e tente outra vez! Paciência com seu Playstation, Ok?

%%

Oi amigos da Gamers. Ouvi dizer que vão lançar um Street Fighter poligonal para o N64, é verdade?
Na Gamers Nº 29 faltaram os estandes da Nintendo, Sony, Namco, Ascii e queria que vocês mostrassem.

Marcos A. Souza
Diadema - SP

Bem, Marcos, quanto ao Street poligonal, a notícia é um boato, um rumor inverdadeiro. Tanto que o primeiro game da empresa para N64 será algo entre Banjo-Kazooie e Mario 64 (veja a seção Game News desta edição). Já quanto aos estandes, caso as presentes nesta edição (tá, não são da TGS, mas da E3...), então teremos de ficar devendo essa (sacumé né? Muita informação pra pouco espaço...)

%%

Oi amigos, tudo legal? Estou com algumas dúvidas:
•Quando sairá The King of Fighters: Kyo, para o Playstation? Esse jogo também será lançado para o Saturn?
•Sobre NiGHTS (o jogo dos sonhos da Sega) o que devo fazer para passar de estágios, pois joguei duas fases. Exemplo: Jogando com a menina, após completar as corridas para conseguir as esferas, a menina é transportada para um lugar com uma serpente. Quando a serpente é destruída, o jogo acaba e começa novamente. Há algum código para se usar? Por favor tentem descobrir.
•Gostaria de saber a seqüência para os personagens secretos de King of Fighters 96 para o Saturn.

Obs: Gostaria que se possível vocês decolassem um pôster ou mini pôster, de The King of Fighters 96 ou 97.
Gostaria que vocês me respondessem por CARTA.

Douglas A. Machado da Silva
São Lourenço da Mata - PE

Bem, Douglas, TKOF: Kyo ainda não temos uma data concreta de quando vai ser seu lançamento. E pelo que sabemos, infelizmente não sairá uma versão para o Saturn. No Nights, não há código algum para se continuar, o jogo é assim mesmo. Ao passar de fase, o jogo não continua normalmente, você deve reiniciar e então poderá escolher novas fases. A serpente à qual você se referiu é o chefe da primeira fase de Claris, derrotando-a você poderá acessar a segunda fase dela (o museu) e assim por diante (o mesmo vale para Elliot). Para acessar a quarta e última fase (que é igual para ambos os personagens), você deve tirar, no mínimo, nota C em cada uma das três primeiras fases de um dos personagens (fazendo isso com Elliot, você poderá acessar a última fase com ele, o mesmo vale para Claris). Em TKOF'96, na tela de seleção de personagens mantenha o Start pressionado enquanto faz a seguinte seqüência: ↑+Y, →+A, ←+X, ↓+B. Feito corretamente, Goenitz e Chizuru vão estar a disposição na tela de seleção. Quanto a responder por carta, fica muito difícil, é um corre, corre dos diabos por aqui. Até a próxima Douglas!

%%

E aí pessoal da GAMERS, tudo bem, queria que vocês, com a competência de sempre, tirassem algumas dúvidas que estão me intrigando:
1- Vocês sabem se esses records assombrosos de RE2 não estão aí com a ajuda do Game Shark?
2- Vocês não têm mais nada a falar sobre Need For Speed III e não têm truques do NFS II?
3- Quem é Cyber Akuma? Não tem nenhum truque para pegar esse lutador?
Vi ele no arcade como último chefe. Se existe algum truque, divulguem, por favor. Obrigado pelas respostas e até mais.

Helton Silva Lucero
Porto Alegre - RS

Então vamos esclarecer as coisas!
1- Sim, sabemos que uma boa parte dos records a nós enviados, tem o auxílio do Game Shark. Tanto que, muitos dos records não são colocados devido ao baixíssimo tempo feito por alguns gamemaníacos.
2- O que tínhamos para falar sobre Need For Speed III, já foi dito na edição de aniversário (nº 30), inclusive com alguns truques na seção de dicas. Já sobre Need For Speed II, você encontra uma porrada de dicas nas Gamers Pró-Dicas edições nº 2, 3 e 4.
3- Cyber Akuma, o último chefe de MSHvsSF, é uma versão meio ciborgue de Akuma que apareceu pela 1ª vez em Cyberbots (o game de luta com robôs) como personagem inédito e exclusivo da versão Saturn. Como pegar ele ainda é um mistério, mas tem gente que afirma já ter visto outros controlando este apelão dos arcades. Se existisse algum truque, já teríamos divulgado há muito tempo. Foi confirmada uma versão do game para Saturn e Playstation, quem sabe possa haver a possibilidade de se controlar este super chefão. O jeito é esperar!

%%

Oi amigos da Gamers!!!
Na edição de nº 30, um leitor pediu a dica para jogar com Akuma no jogo "Resident Evil 2" e vocês não souberam informar, pois bem, eu irei dizer, lá vai:
"*Jogando no level normal, acabe o game seis vezes sempre tirando Rank A e apenas usando a faca e a Hand Gun. Então jogue pela sétima vez e ao chegar no computador já no final do game (onde ao invés de você colocar GUEST), digite AKUMA.*"
Bem, ai está, caso queiram mais detalhes verifiquem, na revista americana "EGM - nº 4 de 1998".
Desculpem-me por não comprar apenas sua revista, mas como auto-crítico tenho que comparar os estilos das revistas e confesso que vocês estão demais, principalmente a seção do Game Shark! Bom, como uma mão lava a outra, gostaria que vocês detonassem o "Blazing Dragons" ou apenas me informem como posso fazer para salvar a mulher do lago que tem um pescador tentando pescá-la; e como posso retirar o dragão que está no lago encantado e só fica conversando com o próprio reflexo! Ficarei muito grato se me atenderem!!!

Ulissivaldo C. C. da Silva
Rio Janeiro - RJ

Muita gente ainda insiste em dizer que é possível jogar com Akuma em Resident Evil 2. Nós aqui da redação também nos empolgamos ao saber deste possibilidade de controlar tal personagem. Mas simplesmente não é possível! Confira mais detalhes

CLUBES

- Dark Ghost Club: Rua Baronesa de Uruguaiana, 63 c/ 2, Lins de Vasconcelos - CEP 20710-310 - Rio de Janeiro - RJ.
Temos jornalzinho e carteirinha.

- Resident Evil S.T.A.R.S Club: Rua Três, nº 20 Kobayat Libano - CEP 13403-236 - Piracicaba - SP. Mande dúvidas, recordes, desafios... Temos notícias sobre RE3.

ATENÇÃO!

As assinaturas estão suspensas temporariamente. O telefone para números atrasados continua (011) 266 3166.

no Fora do Ar. Quanto a Blazing Dragons, o game é muito interessante, assim como Disc World (1 e 2) e Broken Sword . Mas como o tempo é muito curto, não podemos dar uma super estratégia assim de imediato. Mas não fique preocupado, estamos planejando uma Gamers Especial sobre este game e juntamente com os demais mencionados. Fique ligado nas bancas!

%%%

E aí galera. A GAMERS de aniversário está demais e os adesivos também, o preview de SFZ3 detonou mas o principal são os combos de TKOF97 e por falar nisso vou mandar logo os motivos da carta.

1- Como faço para enfrentar Alfred em RB2 e se por acaso é possível selecioná-lo?

2- Como faço para escolher Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Gama e Cycloid Beta no SFEX PLUS (ARCADE)?

Aproveito para enviar mais dois combos de 100% de TKOF'97:

A- Combo de 100% de Ryo Sakazaki

Condições:

-Qualquer modo de jogo
-Inimigo em qualquer lugar
-Barra de Power ativada (ADVANCED)
-Duas bolinhas na barra (ADVANCED)
-Barra de Power cheia (EXTRA)
-Energia Piscando (EXTRA)

Combo: Voadora com chute forte, soco forte, ←↙↓↘→ + soco forte, com o inimigo no alto dê outra voadora com chute forte, você vai cair antes que o inimigo e, quando ele estiver quase terminando de cair, faça ↓↘→↓↘→+soco forte, o inimigo vai receber o golpe e ficar tonto, agora é só fazer ↓↘→↘↓↙←+soco para levar o resto da energia do inimigo.

B- Combo de 100% (infinito) de Ryo e Andy

Condições:

-Inimigo no canto
-Qualquer modo de jogo

A seqüência é a mesma para os dois.

Combo: voadora com chute forte, soco forte, ←↙↓↘→+soco forte, com o inimigo no alto, dê outra voadora com chute forte, quando cair dê um soco forte e ←↙↓↘→+soco forte, repita tudo até o inimigo dar tchau e a energia acabar.

Pra fechar, estou tentando arrumar mais combos de 100%. Se eu conseguir mando pra vocês.

Sérgio dos Santos Júnior
Niterói - RJ

É Sérgio, a Gamers vai sempre evoluindo mais e mais, tranzendo sempre o melhor. Vamos então às suas respostas:

1- Alfred é o personagem secreto de Real Bout 2. As condições para lutar CONTRA ele são basicamente as mesmas para enfrentar Geese em RBS, vamos lá: 1) Termine as 10 primeiras batalhas sem perder nenhum round; 2) Esteja com uma pontuação de 750000 quando a 10ª batalha for vencida; e 3) acerte 5 SDMs ou 7 DMs em seus oponentes até o final da 10ª batalha. Se você cumprir estas 3 condições, será presenteado com uma tela com as palavras "BONUS FIGHT" e então verá uma cena na qual Alfred bate seu avião, ao invés de assistir ao final de seu personagem. Depois você vai lutar contra Alfred em um cenário desértico com o avião quebrado no fundo. NÃO é possível selecionar Alfred em RB2 para arcade, talvez isso seja possível na versão para Neo Geo CD. Certeza mesmo é que dá para selecionar ele em RBS Dominated Mind para Playstation, que já está rolando por aí e você vai conferir na nossa próxima edição.

2- Para selecionar estes personagens na versão Plus do arcade, faça o seguinte:

•Para usar **Evil Ryu**: coloque o cursor sobre Ryu, aperte Start uma vez (se não der com uma, tente apertando duas vezes), então aperte SR+CM+SF ou CR+SM+CF;

•Para usar **Evil Hokuto**: se Evil Hokuto estiver no ranking (ela aparece após umas 2 semanas de jogo), coloque o cursor sobre Akuma, aperte Start três vezes, mova o cursor para Kairi, aperte Start duas vezes, agora coloque o cursor sobre Hokuto e então aperte SM ou CM;

•Para usar **Cycloid Beta**: se Beta estiver no ranking (ele aparece após 200 horas de jogo), coloque o cursor sobre Pullum, aperte Start quatro vezes, mova o cursor para Ryu, aperte Start três vezes, agora coloque o cursor sobre Blair e então aperte SM ou CM;

•Para usar **Cycloid Gamma**: se Gamma estiver no ranking (ele aparece após umas quatro semanas de jogo), coloque o cursor sobre Garuda, aperte Start cinco vezes, mova o cursor para Guile, aperte Start quatro vezes, agora coloque o cursor sobre D.Dark e então aperte SM ou CM.

Quanto aos seus combos de KoF'97, Sérgio, o primeiro realmente tira 100% de energia do oponente se feito com sucesso, mas na verdade não é um combo, pois o inimigo pode conseguir escapar com uma esquiva (tanto em Extra quanto em Advanced) bem calculada no momento em que Ryo vai desferir o Tenchihahoken em SDM (o ↓↘→↓↘→+soco forte), conseguindo assim, evitar o resto da seqüência (se bem que é mesmo difícil escapar); o segundo é, de fato, um combo infinito, mas tem um detalhe: SÓ FUNCIONA CONTRA A CPU, um jogador pode, assim como no combo anterior, se esquivar, ou simplesmente defender o soco forte após a voadora com chute forte. Mesmo assim valeu por ter nos mandado estes dois combos legais. Pra facilitar o seu trabalho (à procura de mais 100%, não?), publicamos agora mais um combo infinito, desta vez com Ryuji Yamazaki (funciona em qualquer modo de jogo e com o oponente no canto):

Combo: →↓↘+chute fraco, ↓↙←+soco forte, chute forte, →↓↘+chute fraco, ↓↙←+soco forte, chute forte, →↓↘+chute fraco...

Explicando: vamos falar em linguagem de botão (esta foi boa, mas... A, B, C e D tendo os botões do Neo Geo e do arcade como referência). Primeiro você inicia o combo com um Sand Kick com B no oponente, então cancela o Sand Kick com um Snake Arm com C, mas não deixa o Snake Arm pegar no oponente, cancelando o golpe com D (quanto cancelamento!). Assim Ryuji estará imediatamente pronto para emendar mais um Sand Kick e repetir a seqüência. Este combo exige um timing perfeito, deve ser feito com uma agilidade tremenda e cansa os dedos, mas no final das contas é mais um combo infinito. Divirta-se arrasando seus amigos.

FORA DO AR

Muita repercussão e rumores rondaram a redação este mês, o tema principal foi como jogar com Akuma em Resident Evil 2. Não, você não leu errado! Chegaram tantas cartas perguntando sobre isso aqui na redação que tá todo mundo com "calo no olho" de tanto ler as mesmas perguntas e algum tempo depois, começaram a nos enviar a dica de como jogar o Akuma. Como este é o assunto do momento, não poderia deixar de ser comentado e esclarecido aqui no Fora do Ar. Bem, como o leitor Vlissivaldo mandou a dica (que demos uma pesquisa a fundo sobre este boato), e pelo que sabemos, tudo não passou de uma brincadeira de primeiro de Abril que a revista EGM2 nº 4 fez com seus leitores. "*Mas eles mostraram uma foto e tudo com o Akuma*", muitos vão dizer, mas isso é apenas uma montagem (e muito bem feita pelo visto) que chegou até a nos convencer no princípio. Mas então ficamos sabendo que tudo não passou de uma brincadeira de 1º de Abril. Tem gente que até mandou o comando do hadouken (que no caso, serve como a única arma) para acabar com os inimigos. Desde então, a cada remessa de cartas que chega aqui na redação, algumas estão mencionando a dica. E pedimos que parem de nos enviar esta dica (já estamos ficando loucos de tanto ver a mesma coisa), a não ser que, você teste, tire três fotos do personagem em ação (ou mesmo uma gravação em vídeo) e nos mande ou entre em contato conosco por telefone. Feito isso, traga o seu Memory Card com o save e se realmente existir, quem sabe você possa ganhar um prêmio da redação! Mudando de assunto, outro comentário que vem causando polêmica é sobre como poder controlar o chefão Orochi em TKOF'97. Os gamemaníacos seguidores deste super game de pancadaria da SNK, ficaram loucos com a dica exclusiva para se controlar o poderoso chefão (mesmo que seja no Practice Mode) no Saturn. Você conferiu em primeira mão aqui na sua Gamers junto com alguns combos de 100%. Mas apenas quem tem o Saturn teve o privilégio de se sentir um Orochi da vida. Então, chegaram mais e mais cartas perguntando se era possível escolher o chefão de TKOF'97 nos Arcades. Infelizmente não é possível, o mesmo acontece na versão do Neo Geo, que também tem o mesmo problema do Arcade: sem chefão! Momentaneamente, os únicos privilegiados em poder controlar Orochi no entanto são os proprietários do console da Sega e do console da Sony (que você confere aqui nesta mesma edição). Diferente da versão Saturn, no Playstation você pode habilitar Orochi com mais facilidade (confira na seção de dicas), assim como os demais personagens na sua versão Orochi. Tudo explicado, até um próximo Fora do Ar e agora que está tudo explicado, voltemos com a nossa programação normal...

FERAS DO TRAÇO

CRISTIANO B. DE SOUZA
CAMPO LIMPO - SP

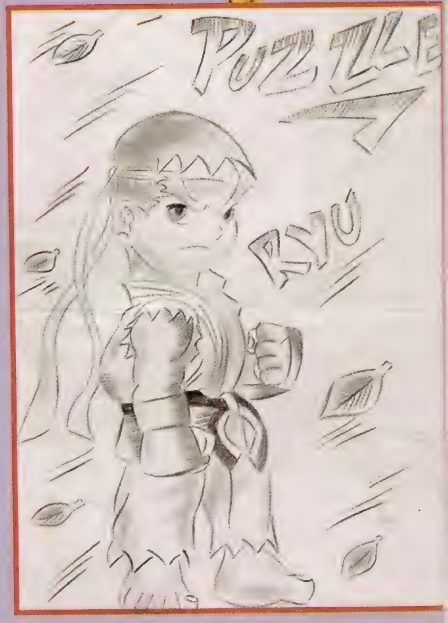
GUILHERME DE L. BALBI
OURO PRETO - MG

ANDERSON V. GUEDES
SÃO PAULO - SP

CAIO THIAGO A. OLIVEIRA
TERESINA - PI

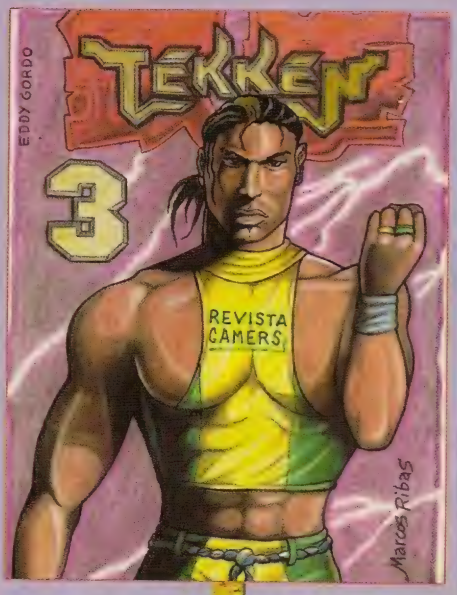
OSNEY DA SILVA
S. J. DOS CAMPOS - SP

DAVI GALLI DAMICO
ITAPUÍ - SP



EVANDRO D. MEDEIROS
PORTO ALEGRE - RS

PAULO S. DA SILVA
IBIPORÃ - PR



MARCELO DE C. FERREIRA
RIBEIRÃO PRETO - SP

MARCOS A. S. RIBAS
SÃO CRISTOVÃO - SE

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

MÁQUINA DE FLIPERAMA

LANÇAMENTO

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROF.
- RENTABILIDADE MENSAL (POR MÁQUINA) DE APROX. R$ 600,00
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES

VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

ARCADE

PLASMA SWORD: NIGHTMARE OF BILSTEIN

Jogue com Rai-On

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Byakko, segure Start e aperte ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑, Rai-On irá aparecer sobre Byakko.

Jogue com Kaede

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Byakko, segure Start e aperte ↓, ↓, ←, ←, ↑, Kaede irá aparecer sobre Rain.

ARCADE

STREET FIGHTER EX 2

Jogue com Kairi e Shadowgeist

Ganhe o jogo com todos os 14 personagens, cada um com mais de 500.000 pontos.

Depois de 1 hora ou mais de jogo, Kairi e Shadowgeist estarão disponíveis na tela de seleção de personagens. Ou tenha acesso ao sistemas de ajuste de tela, selecione Color Adjustment e aperte SF, SR, CR, CF, SM, SR, CR, CM, CR, CM, SM, SR, CF, CM, SM, SF. Kairi e Shadowgeist estarão disponíveis na tela de seleção de personagens.

Jogar com Nanase e Garuda

Adquira a pontuação total (soma de todas as pontuações) sua posição deve ser mais de 28.800.000 pontos. Depois de 1 hora ou mais, Garuda e Nanase estarão disponíveis na tela de seleção de personagens. Ou, tenha acesso ao sistemas de ajuste de tela, selecione Color Adjustment e aperte CM, CF, SF, SM, CR, CF, SF, SR CF, CR, SR, SF, CM, CR, SR, SM. Nanase e Garuda estarão disponíveis na tela de seleção de personagens.

ARCADE

STREET FIGHTER III: 2ND IMPACT

Jogue com Akuma

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu e aperte ↓, ↓, ↑; sobre Ken e aperte ↑, ↑, ↓; sobre Ryu e aperte ↑; sobre Ken e aperte ↓, e sobre Sean e aperte ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑. Se tudo der certo, Akuma aparecerá e depois é só apertar qualquer botão.

Jogue contra um personagem secreto

Selecione qualquer personagem e aplique 5 Super Finishes sem perder nenhum Round. Na hora da luta, quando você fizer o último Super Finish, aparecerá na tela uma mensagem "Your Rival Has Found You". Pronto!

Jogue contra Akuma

Selecione qualquer personagem (de preferência o seu melhor), adquira pelo menos 2 Perfects sem perder um Round, antes do último chefe. Akuma aparecerá como seu último oponente, fazendo um Raging Demon no último chefe.

Jogue contra o Super Akuma

Selecione qualquer personagem e ao longo do jogo, dê 3 Perfects e não perca nenhum Round. Akuma normal o desafiará como último chefe. Derrote Akuma sem perder nenhum Round, com pelo menos um Super Finish. Akuma ressuscitará como Super Akuma.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes

PLAYSTATION

NINTENDO 64

Free Weapon
111-111
Desativar o arremesso
100-100
Armado e Perigoso
444-444
Nenhuma música de fundo
666-666
O último que levar um soco, ira explodir
050-050
Armas aleatórias
222-222
Comece com só um pouco de energia
123-123
Muitas Armas
555-555
Randper Kombat
333-333
Obs.: Só funciona no Arcade

Weapon Kombat
002-002
Noob Saibot Mode
012-012
Chuva vermelha
020-020
Aciona o Max Damage
010-010
Desativa Max Damage
110-110
Goro's Lair Stage
011-011
Kombat Zone: Jogar no estágio The Well
022-022
Kombat Zone: Jogar no estágio Elder Gods
033-033
Kombat Zone: Jogar no estágio The Tomb
044-044

Kombat Zone: Jogar no estágio Wind World
055-055
Kombat Zone: Jogar no estágio Reptile's Lair
066-066
Kombat Zone: Jogar no estágio Shaolin Temple
101-101
Kombat Zone: Jogar no estágio Living Forest
202-202
Kombat Zone: Jogar no estágio The Prison
303-303
Kombat Zone: Jogar no estágio Ice Pit
313-313
Run infinito
001-001
Cabeças Grandes
321-321

TENHA O MELHOR !!!

Despachamos para todo o Brasil!

Preço Especial Para Revenda e Locadoras

CÂMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

H&D

GAME SHARK

PLAYSTATION

ROAD RASH 3D

Durabilidade da moto 8010EEAA 7F7F
Dinheiro infinito ..... 800B6F7C FFFF
Um milhão de dólares 800B6F7C CA00
..... 800B6F7E 3B9A
Comércio com Valor 1 Bilhões Dólares.....
..... 800B6F88 CA00
..... 800B6F8A 3B9A
Código para modificar a moto ..... 800B6EF8 00??
Código para modificar as armas em Big Game **[Nota]**
..... 800B6EF8 0???
Energia da moto infinita 8010EE72 8080
Todas as armas para modificar em todos os modos
..... 8010EEB2 00??

Quantidade de dígitos para acompanhar o modificador de motos

00 - FireCracker 250RR
01 - DuMoto 500
02 - Scavenger 450
03 - Rattler
04 - MissileBlade 600CVR
05 - DMG 747
06 - Predator 750
07 - Razorback
08 - Tsunami XZR1000
09 - DuMoto 999
0A - Executioner 1000
0B - HammerHead

Quantidade de dígitos para acompanhar o modificador de armas no modo Big Mode

000 - Nada
001 - Chain
002 - Club
004 - Pipe
008 - 2x4
010 - Nunchaku
020 - Crowbar
040 - Cattle Prod
080 - Stun Gun
100 - Mace
1FF - Todas as armas

Quantidade de dígitos para acompanhar o modificador de armas para todos os modos

0 - Chain
1 - Club
2 - Pipe
3 - 2x4
4 - Nunchaku
5 - Crowbar
6 - Cattle Prod
7 - Stun Gun
8 - Mace
9 - Fist

[Nota] - Para modificar a arma a ser usada é simples, carregue o código da arma no Modo Big Game, dê save no Memory Card e volte com o código (dê um Load).

BIO FREAKS

Energia extra para P1 ..... 8009A038 6400
Pouca energia para P1 ..... 8009A038 0100
Energia extra para P2 ..... 8009A6AC 6400
Pouca energia para P2 ..... 8009A6AC 0100

X-MENVS STREET FIGHTER

Códigos para jogador 1

Energia infinita 80042C34 0090
2/3 de energia 80042C34 0060
1/3 de energia 80042C34 0030
Sem energia 80042C34 0000
Barra de power no máximo 30042C38 0203
Sem barra de Power 30042C38 0000
Jogue com Apocalypse 80042A64 0010

Códigos para jogador 2

Energia infinita 80042F7C 0090
2/3 de energia 80042F7C 0060
1/3 de energia 80042F7C 0030
Sem energia 80042F7C 0000
Barra de power no máximo 30042F80 0203
Sem barra de Power 30042F80 0000
Jogue com Apocalypse 80042DAC 0010

GUILTY GEAR (japonês)

HP infinito para player 1 ..... 80075EA0 00C8
MP infinito para player 1 ..... 80075EC0 0040
HP infinito para player 2 ..... 8007616C 00C8
MP infinito para player 2 ..... 8007618C 0040

THE KING OF FIGHTERS '97 (japonês)

Energia infinita para P1 ..... 80018280 0067
Energia infinita para P2 ..... 80018480 0067
Todos os personagens 8001E954 003F

Advanced Mode

Special attack point infinito para P1 (pressione L1)
..... D00408D6 0400
..... 8001832A 03FD
Special attack point infinito para P2 (pressione L1)
..... D00408D6 0400
..... 8001852A 03FD

Extra Mode

Special attack infinito para P1 (pressione L1)
..... D00408D6 0400
..... 80018230 8100
..... D00408D6 0400
..... 80018232 3E20
special attack infinito para P2 (pressione L1)
..... D00408D6 0400
..... 80018430 8100
..... D00408D6 0400
..... 80018432 3E20

GAME SHARK

NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT 4

Para Cheat Menu Options

Cancelar finais 80048CBF 0000
Ativar finais 80048CBF 0001
Cancelar Fatalities 1 ..... 80048CC3 0000
Ativar Fatalities 1 ..... 80048CC3 0001
Cancelar Fatalities 2 ..... 80048CC7 0000
Ativar Fatalities 2 ..... 80048CC7 0001
Cancelar Stage Fatalities 80048CCB 0000
Ativar Stage Fatalities 80048CCB 0001

CHOPPER ATTACK

Modificador de pontos ..... 81129426 ????
Arma infinita 1º posição 8012943B 0063
Arma infinita 2º posição 8012943F 0063
Arma infinita 3º posição 80129443 0063
Arma infinita 4º posição 80129447 0063
Arma infinita 5º posição 8012944B 0063
Combustível infinito ..... 81129726 FFFF
Escudo infinito 801296C8 0320
Abrir todos os 5 Itens nos slots.. ..... 8012945B 0005
Modificar arma 1º posição [**Nota**]. ... 80129439 00??
Modificar arma 2º posição [**Nota**]. ... 8012943D 00??
Modificar arma 3º posição [**Nota**]. ... 801294F1 00??
Modificar arma 4º posição [**Nota**]. ... 801294F5 00??
Modificar arma 5º posição [**Nota**]. ... 801294F9 00??

Dígitos para acompanhar modificador de arma

00 - Vazio
01 - AGM
02 - AAM
03 - AGAM
04 - Dummy
05 - Rocket
06 - Cluster
07 - H-Cluster
08 - H-Plasma

[**Nota**] Para fazer com que os códigos modificadores de Arma funcione. Você precisa usar os códigos com o arma infinita.

QUEST 64

Ter todos os elementos 8107BAA4 3232
..... 8107BAA6 3232
HP infinito 8107BA84 01F4
HP máximo 8107BA86 01F4
Energia infinita 8107BA84 01F4
..... 8107BA86 01F4
MP infinito 8107BA88 01F4
MP máximo 8107BA8A 01F4
Magic Points infinito 8107BA88 01F4
..... 8107BA8A 01F4
Super Defense 8107BA8C 01F4
Super Agility 8107BA8E 01F4

FIFA SOCCER 64

Time visitante

Modificador de placar - BASE CODE.....
..... 80119043 00??
Modificador de save ..... 801191F3 00??
Modificador de escanteio ..... 801191F7 00??
Modificador de falta ..... 801191FB 00??
Modificador de tempo no ataque .... 8111920A ????
Modificador de tempo no meio campo..
..... 8111920E ????
Modificador de tempo na defesa .... 81119212 ????

Time da casa

Modificador de placar - BASE CODE
..... 80119047 00??
Modificador de chute a gol ..... 80119457 00??
Modificador de save ..... 8011945B 00??
Modificador de escanteio ..... 8011945F 00??
Modificador de falta ..... 80119463 00??
Modificador de tempo no ataque .... 81119472 ????
Modificador de tempo no meio campo..
..... 81119476 ????
Modificador de tempo na defesa .... 8111947A ????
Modificar tempo apertando botão do Game Shark.....
..... 89116337 00??
..... 8911633B 00??

Dígitos que acompanham códigos modificadores de tempo
00 - Começar na metade do jogo
01-EF - Vários tempos
F0 - Terminar um tempo quase instantaneamente

WORLD CUP 98

Modificador de gols p/ time visitante.....
..... 800478BB 00??
Modificador de gols p/ time da casa.....
..... 800478BF 00??
Modificador de chute p/ time visitante.....
..... 80047A67 00??
Modificador de chute p/ time da casa.....
..... 80047FEB 00??
Modificador de escanteio p/ time visitante.....
..... 80047A73 00??
Modificador de escanteio p/ time da casa.....
..... 80047FF7 00??
Abrir o modo Cup Classic 8003CC6F 0001
Termine o jogo no meio tempo [**Nota**].....
..... 80048EA3 00F0
[**Nota**]- Não fixe a duração de tempo em 4 minutos.

PlayStation
MORTAL KOMBAT 4
Jogue com Goro

Coloque o cursor sobre Hidden no canto de baixo da tela, mova três para cima e um para o lado (em Shinnok). Então aperte Block + Run juntos.

Trocar roupa do personagem

Pressione Start mais qualquer botão para girar o box do personagem duas vezes e habilitar a segunda roupa, com exceção de Sonya e Tanya que o box deve ser girado três vezes.

Lute com Meat

Entre no "Group Mode" e vença todas as quinze partidas. Depois disso, selecione qualquer personagem e comece uma partida. Seu personagem será Meat, com todos os movimentos do personagem que foi selecionado.

Playstation
THE KING OF FIGHTERS '97
Ativar os personagens Orochis

Basta apertar L1 + R1 juntos, na tela de seleção de personagens, mas só no modo Practice ou Versus.

Jogue com Orochi

Primeiro ative o código dos personagens Orochis e depois aperte L2 + R2 juntos na tela de seleção de personagens novamente e pronto! Orochi estará selecionável.

Jogue com o Classic Kyo

Coloque o cursor sobre Kyo na tela de seleção de personagens e aperte juntos Start + ▲ para jogar com o Kyo do KOF'94.

Playstation
COURIER CRISIS
Passwords

Level 1 EFLCIFCGKJ	
Level 2 IFLCIFCCKI	Level 9 KFLCIFCGII
Level 3 MFLCIFCOKJ	Level 10 OFLCIFCCII
Level 4 AFLCIFCKKJ	Level 11 CFLCIFCOIJ
Level 5 FHCLFIGCJL	Level 12 GFLCIFCKIJ
Level 6 FLCLFICCIL	Level 13 FFCLFIGCCJ
Level 7 FPCLFIOCJL	Level 14 FJCLFICCIJ
Level 8 FDCLFIKCJL	Level 15 FNCLFIOCJJ

Gorilla Mode

Entre com a seguinte password: SAVAGEAPES

Alien Mode

Entre com a seguinte password: XFIFTYONEX

Free Mode

Entre com a seguinte password: CCOALIKBJJ

Nintendo 64
Mortal Kombat 4
Cheats

Vá para a tela de Options e ponha o cursor na opção Continue. Então aperte Block + Run ao mesmo tempo, por volta de 10 segundos, até o cheat aparecer.

Automatic fatalities

Primeiro faça o Cheat Menu, então ative o Easy Fatality. No game, na hora do Fatality aperte ↓ + SA

Jogue Com Goro

Selecione o botão Hidden na parte de baixo da tela, mova três para cima, e um para o lado (para o ícone de Shinnok) então aperte Block + Run juntos.

Jogue com Noob Saibot

Selecione o botão Hidden na parte de baixo da tela, mova dois para cima, e um para o lado (para o ícone de Reiko) então aperte Block + Run juntos.

Playstation
CARDINAL SYN
Personagens secretos

Faça as seqüências quando as palavras "Press Start" aparecerem na tela de abertura. Um som confirmará que o truque funcionou.

Jogar com Bimorphia

Aperte → (3 vezes), ↓ e □.

Jogar com Juni

Aperte ↑, ←, ←, ↑, □.

Jogar com Kahn

Aperte ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ▲.

Jogar com Moloch

Aperte ↑, →, ↓, ←, □.

Jogar com Mongwan

Aperte ↓ (3 vezes), ↑, ▲. Jogar com Redemptor Aperte ↑, ↓, ←, →.

Jogar com Stygian

Aperte ←, →, ←, →, ▲.

Jogar com Vodu

Aperte ← (3 vezes), ↑, O.

Saturn
LANGRISSER DRAMATIC EDITION
Ver as cenas de Fullmotion Video

Aperte ↑, ↓, ↑ , ↓, ←, →, X, C antes da tela de Load.

Level select

Coloque o cursor sobre um save, carregue-o espere a tela de Load aparecer e aperte →, ↓ ↑, ←, R, Y, Start, X, Z, C.

Shop escondido

Coloque o cursor sobre a opção **BUY** dentro do menu Shop e aperte ↑, ←, →, ↓, →, →, C.

PC

AGE OF EMPIRES

Cheat Codes

Para usar estes códigos, aperte Enter enquanto joga, coloque o código e aperte Enter novamente.

Código **Efeito**

DIEDIEDIE: Todos os oponentes morrem

E=MC2TROOPER: Sua tropa com 300 de ataque e 88 de alcance

RESIGN: Resignar-se

REVEAL MAP: Revela o mapa inteiro

PEPPERONI PIZZA: Ganha 1000 de comida

COINAGE: Ganha 100 de ouro

WOODSTOCK: Ganha 1000 de madeira

QUARRY: Ganha 1000 de pedra

PHOTON MAN: Um cavaleiro do nuke aparece ao centro de cidade

GAIA: permite controlar os animais, mas não seus homens

HARI KARI: Cometer suicídio

FLYING DUTCHMAN: Navios de catapulta podem ir na terra

NO FOG: Remove nevoeiro da guerra

STEROIDS: São criados edifícios e pessoas imediatamente

BIGDADDY: Carro rápido com um arrojador de foguete

KILLX: Mata jogador X

HOMERUN: Ganha o cenário atual

BIG BERTHA: Catapultas pesadas têm maior alcance e dano

ICBM: Balistas adquirem 100 pontos de alcance

HOYOHOYO: Os padres são mais rápidos e adquirem 600 pontos de golpe

BLACK RIDER: Arqueiros dão voltas em cavalos pretos

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
CONSERTOS
TRANSCODIFICAÇÃO
DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
COMPONENTES E KITS
CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
TUDO VIA SEDEX
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

HYPER GAMES
Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP
FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter Marvel Vs. Capcom
LOCADORA
GON GAMES
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail:hector@brworld.com.br

Tilt's
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tels.: (011) 278-7956
278-7054 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Este é um game que contraria a escassez, indo contra a falta de jogos de aventura / plataforma e suprindo a falta de lançamentos para Saturn.

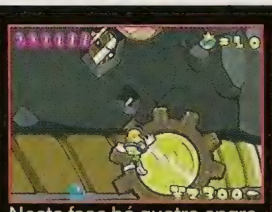
Super Tempo é a continuação de um game pouco divulgado para uma plataforma sem sucesso algum e de vida breve. Este predecessor é Tempo para 32X, aquele upgrade que transformava o Mega Drive em um 32 bit. O game original se caracteriza va por ter um clima bem alto astral e uma "sonzeira" de 'drão. A continuação vem em condições parecidas: sem muita divulgação, meio que nas sombras, e quase no fim da vida do console. Suas qualidades também continuam.

O visual escrachado e a tiração de sarro são suas características principais (pra ter uma idéia, as dificuldades do game são Super Easy, Super Normal e Super Hard!). O jogo tem umas tiradas muito bem sacadas e personagens com um certo carisma.

Você inicia o jogo com Tempo, o personagem principal, que figura ao lado de sua namoradinha (ou seja lá o que for) Caty, alternando entre os dois personagens durante o jogo. Caty e Tempo podem adquirir super poderes, ficando com um visual bem exagerado (Tempo vira o verdadeiro "homem das vacas", enquanto Caty ganha luvas de boxe e um, digamos, corpinho mais evoluído). Ambos devem decorar sua casa (a deles, não a sua; se quiser, chame um decorador!), e para isso deverão enfrentar as terríveis formiguinhas (ou coisa parecida) que insistem em querer acabar com Tempo e Caty. Além de conseguir pontos pegando as notas musicais espalhadas pelas fases e detonando inimigos, você também pode encontrar muitas passagens secretas com objetos para decorar a sua casa. O game ainda conta com três mini-jogos (bem chatinhos) na segunda fase. Não há saves para gravar o seu progresso, mas você conta com Continues (não infinitos) para terminar o game, que não é muito longo (em torno de 2 horas jogando direto).

Os gráficos são bem coloridos, sem muitos detalhes, com efeitos parecidos com os de Yoshi's Island do Super NES e Sprites bem grandes com uma boa animação. Não há traço algum de slowdown, mesmo com muitos objetos se movendo na tela. O som continua muito bom, mas por ser um game em CD, a trilha poderia ser ainda melhor, as músicas tornam-se repetitivas depois de algum tempo de jogo. A jogabilidade, apesar de os comandos serem simples, ficou devendo, pois a movimentação de Tempo e Caty é um tanto quanto lenta e a resposta aos comandos é meio lenta, o que prejudica um pouco a diversão.

Super Tempo é um game para se jogar apenas uma vez do começo ao fim, mais recomendado para um final de semana (daqueles que você não tem mais nada pra fazer).

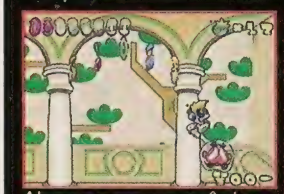

Nesta fase há quatro engrenagens que giram enquanto você sobe a enorme torre, preste atenção no símbolo que aparece em cada uma, você deverá usar a seqüência de símbolos (são 4 no total) para prosseguir mais adiante.

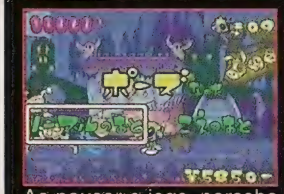
No final do jogo você deverá ter uma casa bem enfeitada (era uma casa muito engraçada...). Tem até um ranking para avaliar a sua performance (de jogador ou decorador?) e a ilustração no final também varia de acordo.

Para detonar este chefe mate os girinos até ganha a roupa para transforma Tempo em Super Temp (esse tal tem alguma cois a ver com Earthworm Jim? então detone o botão par vencer uma disputa de fo ça.

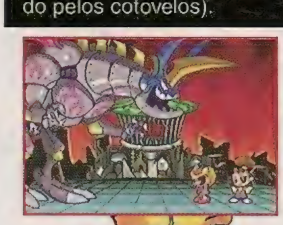
Entre nesta geringonça para alternar entre Caty e Tempo.

Na parte dos sapos, logo n primeiro estágio, numeran do os sapos na ordem cres cente (são 6 sapos), da es querda para a direita, pul na seguinte seqüência: 1, 3, 4, 3, 2, 1, 3, 4, 5, 6, 5, 3. Fazendo isso (você pe cebe que cada sapo cert exibe um caractere japo nês), você vai obter um princesinha (que além d enfeitar sua casa, vale um vida) e muitos pontos.


Algumas vezes você deverá usar seus inimigos como impulso para alcançar lugares altos.


Ao pausar o jogo, perceba que você tem duas opções, elas determinam o tipo de som: a primeira, tida como padrão, é o som normal (com músicas e alguns efeitos sonoros), já a segunda é baseada em vozes (com um som ambiente ao fundo e os personagens grunhindo pelos cotovelos).

Nesta fase você deve res ponder algumas questõe (em japonês). Na últim responda tocando a tec do piano correspondente nota que aparecer na tel As notas que poderão ap recer são Dó (F), Ré (G) Mi (A), as teclas do pian correspondentes são a p meira, segunda e tercei de cima para baixo respe tivamente. Não se esque de pegar mais uma bon quinha na parte de baixo tela.



COMANDOS

A ou C ..... Pu
B ..... Ti

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SUPER TEMPO	
MEDIAQUEST/RED	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.7
JOGABILIDADE	3.4
ORIGINALIDADE	2.6
DIVERSÃO	3.6

PRÓS

- O game é bem "boa pinta", com um certo alto-astral e um bom censo de humor
- Algumas passagens secretas estimulam você a jogar mais e mais

CONTRAS

- Depois de acabado uma vez, você provavelmente não vai querer jogar novamente

CLAS. FINAL 3.5

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

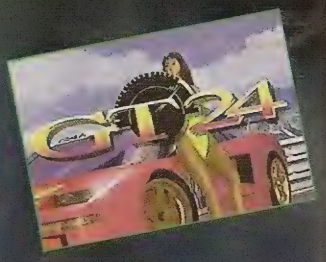
DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

GT24



Corrida e ação marcam presença no Saturn. As corridas estão boas, em comparação a outros games de corrida (não tanto quanto Daytona ou Sega Rally). A jogabilidade é o ponto mais forte deste game, pois nas curvas ou mesmo na retas, o carro prende bastante na pista sem ficar derrapando ou cambaleando de um lado para o outro. Nas curvas, principalmente, os carros fixam que é uma maravilha (em geral, em games de corrida, principalmente nas curvas, os carros costumam não ter boa estabilidade), coisa que raramente acontece em um game de corrida.

Infelizmente, o game fica devendo na parte gráfica. É tudo muito quadrado, pode-se dizer que esta conversão realmente decepcionou e feio (a do arcade é coisa de louco, com gráficos muito bonitos e sem quebra de polígonos, pois também usara a placa Model 2 da Sega).

Outra coisa que no geral é comum em jogos de corrida e que também faz uma falta grande é o modo versus, onde a tela se dividia e um camarada podia disputar com você. Ainda tem o modo 2 players (mas não numa mesma corrida e sim um após o outro) no game.

Mas se você curte mesmo games de corrida, GT 24 não é de todo o ruim, a dificuldade das corridas vão te deixar de cabelo em pé.

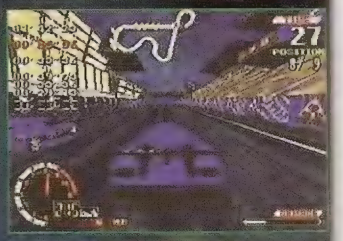
São poucas as pistas, mas em compensação os circuitos são diferentes em termos de dificuldade.

Ultrapassar os outros não vai ser nada fácil. Para emparelhar com alguns deles, você vai ter que correr muito e sem errar.

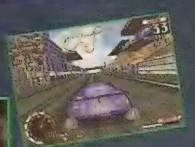
As curvas são bem forçadas e também bem simples de serem feitas. Claro que depende do carro que você está.

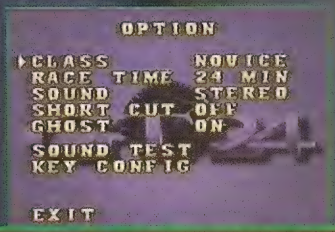
O que deixa o game um pouco sem graça são os gráficos. Infelizmente é tudo muito quadrado. Nem as curvas escapam.

Alguns circuitos são bem simples e outros um pouco confusos. Mas de todo jeito, o que vai ficar valendo mesmo é a sua capacidade atrás do volant... do controle.



As mudanças do dia para a noite são muito rápidas. Mas se você estiver muito concentrado na corrida não vai perceber tanto.





FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

GT 24	
JALECO	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.0
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	3.0

PRÓS

- A jogabilidade é muito boa
- Uma ótima dificuldade que deixa o game bem mais desafiante

CONTRAS

- Os gráficos são muito quadrados, deixando o game um tanto sem graça
- As corridas não agradam muito

CLAS. FINAL 3.2

LEGENDA

A ou C	Acelerar
B	Frear
X, Y ou Z	Mudar visão
L	Diminue marcha
R	Aumenta marcha

No Options, você vai ter à sua disposição três levels de dificuldade (Novice, Senior e Expert). Race Time (quanto tempo de corrida você quer), som, Short Cut (para cortar algumas coisas), Ghost (onde você pode deixar uma cópia sua para ralar), Sound Test (onde se escuta o som do game) e o Key Config (para poder mexer nos comandos).

GRANDIA

Na edição passada, dois ícones foram trocados e saíram errados, são eles: tópico 3.1. Combo, que na verdade é , e tópico 3.8. Conflict, que na verdade é . Além destes "pequenos errinhos", esquecemos de mencionar no tópico 3.7., Strategy, que há uma tecla de atalho para ativar o "Whole Strategy Performance", basta apertar o botão Z durante a ação da batalha e todos os personagens entrarão em Auto Battle (com a estratégia que estiver definida no campo "Whole Strategy"; não se esqueça que, para desativar a batalha automática, basta apertar o botão B). Corrigidos os erros e equívocos, vamos à matéria desta edição. Como não deu para terminar o capítulo 4 na edição passada, agora você vai conferir a sua continuação. Mencionamos que seriam mais 3 tópicos (Alterações de Habilidades, Alterações de Status e Depois da Tempestade...), mas achamos necessário a implementação de mais dois tópicos (Marcadores e Evolução em Batalha), totalizando 8 tópicos. Tudo para fazer uma explicação impecável, com exemplos para um melhor entendimento e as traduções indispensáveis.

CAPÍTULO 4:

O Sistema de Batalha

...Continuação

4. ALTERAÇÕES DE HABILIDADES

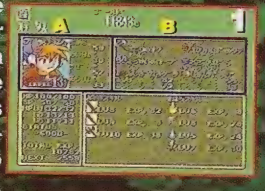
As habilidades são parâmetros de seus personagens definidas por uma série de características. Elas são a soma de valores-base do personagem com alguns equipamentos. Ao contrário dos valores-base de seus personagens, as habilidades podem ser alteradas durante as batalhas. Mas antes de entrar neste assunto, vamos conhecer estas habilidades.

No total, são 5 habilidades: ATTACK (こうげき), DEFENSE (ぼうぎょ), AGILITY (こうどう), MOVE (いどう) e MAXIMUM HP (さいだいHP). A habilidade Attack define o poder de ataque do personagem (quanto maior, mais dano é causado por ataque), a Defense define o seu poder defensivo (quanto maior, menor é o dano recebido por qualquer tipo de ataque), Agility indica a rapidez com a qual o personagem chega ao seu turno ativo (quanto maior, mais rápido é o seu avanço na barra IP; mais detalhes na edição passada, no tópico 2.5, "IP Gauge"), Move define a sua rapidez de movimentação (quanto maior, mais ágil é o personagem em seus movimentos pelo campo de batalha, além disso, há influência também no comando Conflict; mais detalhes na edição passada, no tópico 3.8, "Conflict"), por fim, o Maximum HP, como o próprio nome diz, indica o HP máximo do personagem. Este último não tem um valor definido, apenas pode ser usado como parâmetro alterador durante batalhas (mais detalhes adiante).

Vejamos agora como são definidos os valores para cada habilidade:

- ATTACK (こうげき) = POWER (ちから) + WEAPON (ぶき), ou seja, a habilidade Attack é definida pela soma do valor-base Power e a Weapon (a arma equipada);
- DEFENSE (ぼうぎょ) = STRENGTH (たいりょく) + SHIELD (たて) + ARMOR (よろい) + HELMET (かぶと) + SHOE (くつ), ou seja, a habilidade Defense é definida pela soma do valor-base Strength, mais Shield (o escudo equipado), Armor (a armadura equipada), Helmet (o capacete equipado) e Shoe (o sapato equipado);
- AGILITY (こうどう) = SPEED (すばやさ), ou seja, Agility é, simplesmente, igual ao valor de Speed;
- MOVE (いどう) = RUN (そうりょく) + SHOE (くつ), ou seja, a habilidade Move é definida pela soma do valor-base Run e o Shoe (o sapato equipado);
- MAXIMUM HP (さいだいHP) = HP MÁXIMO, ou seja, a habilidade Maximum HP, como o próprio nome diz, é, simplesmente, o HP máximo do personagem.

Para você entender melhor como funciona este esquema de habilidades, vamos exemplificar. Peguemos como exemplo então, Justin em nível 13. Entremos então no menu principal (botão A), e escolhamos a opção Status (ステータス; mais detalhes na edição 29, no capítulo 2, "Os Menus") para acessar a tela acima (imagem 1). Destacamos aqui duas janelas, definidas por A e B. Na janela A, temos, de cima para baixo, os seguintes valores-base de Justin:



POWER (ちから)	59
STRENGTH (たいりょく)	30
SPEED (すばやさ)	57
RUN (そうりょく)	33

Vale lembrar que estas são as características naturais de cada personagem, ou seja, os seus valores-base, sem nenhum equipamento. Power define o poder nos braços do personagem (influi em sua habilidade de ATTACK), Strength indica sua resistência (influi em sua habilidade DEFENSE), Speed define sua prontidão (influi em sua habilidade de AGILITY) e Run indica sua rapidez de movimentação (influi em sua habilidade MOVE).

Já na janela B, temos, em primeiro lugar, os equipamentos atuais de Justin, que são, da esquerda para a direita e de cima para baixo, os seguintes:

WEAPON (ぶき) Lumberjack Hatchet (きこりのオノ)
SHIELD (たて) Escargot Shield (エスカルゴのタテ)
ARMOR (よろい) Fairy Robe (ようせいのローブ)
HELMET (かぶと) Climber Hat (とさんぼう)
SHOE (くつ) Miracle Wood Shoes (ふしぎなきグツ)
ACCESSORY (アクセサリー) Political Badge (しかんバッジ)

Conferindo as tabelas publicadas na edição 28 (capítulo 1, "As Tabelas"), temos os seguintes valores para os equipamentos:

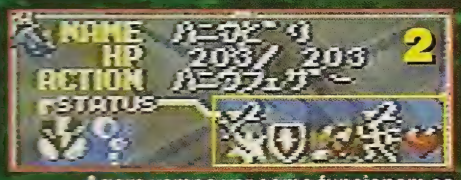
Lumberjack Hatchet	ATTACK+23
Escargot Shield	DEFENSE+07
Fairy Robe	DEFENSE+10
Climber Hat	DEFENSE+05
Miracle Wood Shoes	MOVE+00
	DEFENSE+03
Political Badge	AGILITY+15

Ainda na janela B, abaixo dos equipamentos atuais, temos os valores para cada habilidade (como dito anteriormente, não há valor para a habilidade Maximum HP), que são, da esquerda para a direita e de cima para baixo, os seguintes:

ATTACK (こうげき)	82
DEFENSE (ぼうぎょ)	55
AGILITY (こうどう)	72
MOVE (いどう)	33

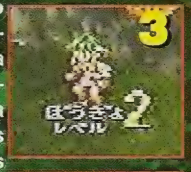
Vamos ver então o porquê destes valores. O Attack é 82 porque o Power de Justin é 59 e sua arma (Lumberjack Hatchet) tem +23 de Attack, então 59+23=82. Sua Defense é 55 porque a Strength é 30, o escudo (Escargot Shield) tem +07 de Defense, a armadura (Fairy Robe) dá +10 de Defense, o capacete (Climber Hat) concede +05 de Defense e o sapato (Miracle Wood Shoes) dá Defense +03, então 30+07+10+05+03=55. A Agility de Justin, no caso, é 72, sendo que sua Speed é apenas 57, mas repare que ele está com um acessório (Political Badge) que concede +15 de Agility, então temos 57+15=72. Por fim, em Move temos 33, pois seu Run é 33 e o sapato equipado (Miracle Wood Shoes) não tem bônus para Move, então 33+00=33.

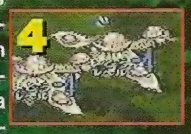
Sacou o esquema para definir os valores das habilidades de seus personagens? Note que o acessório equipado não participa diretamente da fórmula de nenhuma habilidade específica, mas alguns têm bônus para uma habilidade (que varia de acordo com o acessório; confira cada um na tabela de acessórios publicada na edição 28); como é o caso do Political Badge, usado no exemplo acima. O valor para Speed é 57 e como a Agility é baseada exclusivamente em Speed, então ela deveria ser 57 também, mas como o acessório equipado dá +15 de Agility, então este valor pula para 72. Isto pode acontecer também com uma das outras três habilidades, só depende do acessório equipado.



Agora vamos ver como funcionam as habilidades nas batalhas e como elas podem ser alteradas nestes casos, afinal, este tópico é justamente sobre isso. Nas batalhas, as habilidades podem ser visualizadas na In-Battle Status Window (2; explicada com maiores detalhes na edição passada, tópico 2.3), mas elas são representadas por ícones (exibidos na parte inferior direita da janela, destacada em amarelo na imagem). Vejamos então seus significados (na ordem, da esquerda para a direita): ATTACK (), DEFENSE (), AGILITY (), MOVE () e MAXIMUM HP (); como dito antes, este último aparece apenas em batalhas.

Com o uso de certos itens, Skills ou magias, as habilidades podem ser alteradas, tanto para melhor quanto para pior. Todas estas alterações são indicadas na própria In-Battle Status Window. Valores negativos são indicados por ▼ enquanto os valores positivos são indicados por ▲, ambos seguidos pela quantidade alterada. No nosso exemplo (2), o inimigo está com menos 2 de Attack (indicado por ▼2 logo acima do ícone) e menos 2 de Move (também indicado por ▼2, mas acima do ícone). O máximo que uma habilidade pode ser alterada, tanto negativamente quanto positivamente, durante a batalha é 7. Assim, elevando-se Move, por exemplo, até 7, não será mais possível se elevar esta habilidade. Mesmo assim, é possível diminuí-la, usando um item que diminui 2 de Move, por exemplo, fará esta habilidade voltar para ▲5. A não ser que seja alterado por outro item, magia ou Skill que modifique uma habilidade, ela permanece com o valor alterado até o final da batalha, ou seja, se você tiver ▼4 em Attack, você ficará com este valor até que a batalha termine ou então altere o valor (tanto positivamente quanto negativamente).





Ao ser atingido pelo efeito que altera a habilidade, será mostrada a habilidade alterada (em japonês) e o valor em que ela ficou após o efeito (valores positivos são indicados em amarelo e valores negativos são azuis e levam o sinal "-" antes do número). Na imagem 3, Fiena tem sua habilidade Defense elevada para 2 (indicada por ぼうぎょレベル 2, ou Defense Level 2). Já na imagem 4, ambos os inimigos têm sua habilidade Move diminuída para 4 (indicada por いどうレベル -4, ou Move Level -4). O valor indicado na tela é o valor total PARA o qual a habilidade foi alterada, e não o valor PELO qual ela foi modificada. Assim sendo, se você tiver ▲3 em Defense e fizer uma magia que dê +2, o valor a aparecer será 5 e não 2.

A quinta habilidade, Maximum HP, só pode ser alterada em batalhas e não possui um valor base, sendo que esta é definida pelo HP máximo de seu personagem. A alteração desta habilidade altera o HP máximo do personagem (alterações negativas, menos HP; alterações positivas, mais HP).

5. ALTERAÇÕES DE STATUS

Como em todo RPG que se preze, Grandia também tem os Status causados nos personagens. Mas este, ao contrário de muitos outros, não possui nenhum Status benéfico, apenas Status negativos.

São dois tipos de Status: os FIXOS, que permanecem no personagem mesmo após o término da batalha, e os DE BATALHA, que duram somente até o final da batalha. Vejamos agora cada um deles.

5.1. Status Fixos

São 5 Status deste tipo. Os Status Fixos são duradouros, ficando impregnados no personagem mesmo após a batalha, ou seja, são Status de campo e de batalha, ficam no personagem onde ele for, até que ele seja curado (tanto em campo quanto em batalha). Você pode verificar os Status Fixos que estão em seus personagens, basta acessar o menu principal a partir do campo (com o botão A) e então olhar na janela de Status (1) de cada um (os Status serão mostrados na parte inferior direita da janela; se não houver nenhum Status, a indicação -GOOD- será exibida). Em batalhas, os Status serão mostrados abaixo da Character Window e também na In-Battle Status Window (onde estarão exibidos juntamente com os Status de Batalha). Vamos conhecer agora cada um destes 5 Status Fixos (número do tópico, seguido pelo nome do Status em inglês, nome em japonês logo abaixo e o ícone do Status ao seu lado):

5.1.1. Can't Fight (戦闘不能) ()

Efeito:
Com este Status o personagem está literalmente morto. É o Status que designa a morte do personagem. Como, ao ter o HP zerado, o personagem não morre fisicamente, apenas fica incapacitado para a luta, então ele ganha o Status Can't Fight. O personagem com este Status fica caído na batalha e não realiza ação alguma. Fora da batalha, você pode até usar um item de seu inventário se quiser, mas não é possível usar suas magias.

Cura:
-Magia de nível 3 "Yomi" (ヨミ) cura 1 aliado;
-Item "Secret Stone Revival" (ふっかつのひせき) cura o personagem possuidor do item durante a batalha;
-Item "Yomi Revival Medicine" (ヨミのふっかつやく) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.

Prevenção:
Não há como prevenir este Status, se o seu HP chegar a 0, fatalmente o personagem vai ficar em Can't Fight. O máximo que você pode fazer é tentar evitar danos, manter seus personagens com HP alto e usar equipamentos que evitam morte súbita (confira as tabelas da edição 28 para saber quais são estes equipamentos).

Causa:
Você não pode causar este Status no inimigo, pois quando você zera o HP de um deles, ele morre mesmo (ao contrário de seus personagens, que apenas recebem este Status), ou seja, ele não vai ter cura.

5.1.2. Magic Cancel (魔法封じ) ()

Efeito:
Para os fãs da série Final Fantasy, este é o equivalente ao Status "Silence". Com o Status Magic Cancel, o personagem não poderá mais utilizar nenhum tipo de magia (de nenhum dos 3 níveis), tanto em batalhas quanto em campo (a partir do menu principal).

Cura:
-Item "Magic Monster" (まほうのかいじゅ) cura 1 aliado;
-Mace "Kouboku no Nekko" (こうぼくのねっこ) cura alvo acertado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.

Prevenção:
-Acessório "War God's Talisman" (たけしんのまもり) evita este Status;
-Helmet "Subten Helm" (サボテンヘルム) aumenta resistência em 3;
-Helmet "Battle Helm" (バトルヘルム) aumenta resistência em 3.

Causa:
-Magia de nível 2 "Shin" (シン) causa este Status em 1 inimigo;
-Magia de nível 3 "Fiora" (フィオラ) causa este Status em 1 inimigo;
-Item "No Sound Orb" (むおんのオーブ) causa este Status em 1 inimigo;
-Blade "Silent Sword" (サイレントソード) causa este Status no inimigo atacado.

5.1.3. Skill Cancel (技封じ) ()

Efeito:
É como o Magic Cancel, mas para Skills. Com este Status, o personagem não pode utilizar nenhuma de suas Skills em batalhas.

Cura:
-Magia de nível 2 "Reflex" (リフレス) cura 1 aliado;
-Item "Secret Skill of the Monster" (ひきのかいじゅ) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.

Prevenção:
-Acessório "War God's Talisman" (たけしんのまもり) evita este Status;
-Acessório "Piece of Chain" (くさりのピアス)

aumenta resistência em 3;
-Armor "Warrior Mail" (ウォーリアーメイル) aumenta resistência em 3;
-Armor "Subten Armor" (サボテンアーマー) aumenta resistência em 3.

Causa:
-Magia de nível 3 "Fiora" (フィオラ) causa este Status em 1 inimigo;
-Shoe "Queen Boots" (クィーンブーツ) causa este Status no inimigo atacado.

5.1.4. Sick (疫病)

Efeito:
Este é um Status realmente chato e deve ser curado o mais rápido possível. O Sick vai prejudicando o personagem afetado aos poucos. Durante a batalha, este Status vai causando aleatoriamente diminuição de habilidades e outros Status (que podem ser Fixos ou de Batalha). Assim, se não for curado logo, o Status Sick pode deixar seu personagem fraco e com uma série de anomalias.

Cura:
-Item "Vaccine" (ワクチン) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.

Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4;
-Acessório "Sick Protect Sign" (びょうのごふ) aumenta resistência em 3;
-Shield "Mushroom Shield" (キノコのたて) aumenta resistência em 1.

Causa:
-Item "Cultivation Fluid" (ばいようえき) causa este Status na área do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo).

5.1.5. Poison (毒)

Efeito:
Este já é velho conhecido, tem presença garantida em praticamente todos os RPGs. Com o Status Poison, o personagem vai perdendo HP com o passar da batalha (não gradualmente, a quantidade de HP perdida é, em média, sempre a mesma). Ao contrário de outros jogos e apesar de ser um Status Fixo, o Poison apenas tem efeito dentro de batalhas, ou seja, seu personagem não perde HP enquanto estiver no campo.

Cura:
-Magia de nível 1 "Cure" (キュール) cura 1 aliado;
-Item "Anti-Poison Herb" (どくけしくさ) cura 1 aliado;
-Usar a cura de Save Points ou dormir em algum lugar cura todos os aliados.

Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4.

Causa:
-Magia de nível 1 "Pose" (ポズ) causa este Status na área do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo);
-Knife "Poison Knife" (どくナイフ) causa este Status no inimigo atacado;
-Whip "Big Snake Whip" (たいへびのムチ) causa este Status no inimigo atacado.

5.2. Status de Batalha

Os Status de Batalha são apenas 3, mas nem por isso são menos perigosos. Este tipo de Status é mais breve, como o próprio nome diz, ele dura apenas até o final da batalha (ou até ser curado, ainda na batalha). Para visualizar os Status de Batalha, basta olhar abaixo da CharacterWindow ou no canto inferior direito da In-Battle StatusWindow (também serão mostrados os Status Fixos em ambos os casos). Vejamos então quais são estes Status de Batalha e como lidar com eles:

5.2.1. Intoxicated (麻痺)

Efelto:
Conhecido também por "Paralysis". Este Status deixa o personagem afetado paralisado por um período de tempo (após alguns turnos, o Status se desfaz sozinho se já não tiver sido curado). O personagem afetado não se movimenta nem fisicamente (no campo de batalha) e nem cronologicamente (na barra IP). Durante este tempo, o personagem fica vulnerável e pode ser facilmente atingido por qualquer investida.

Cura:
-Item "Paralysis Pomade" (マヒなんこう) cura 1 aliado.

Prevenção:
-Acessório "Scarab" (スカラベ) aumenta resistência em 4;
-Acessório "Paralysis Protect Sign" (マヒのごふ) evita este Status.

Causa:
-Knife "Pyorin Knife" (ピヨリンナイフ) causa este Status ao inimigo atacado;
-Skill de Fiena "Paralyzing Whip" (しびれムチ) causa este Status ao inimigo atacado.

5.2.2. Sleep (眠り)

Efeito:
Muito parecido com o Status "Intoxicated", mas com suas particularidades. Com este Status, o personagem cai no sono e fica imóvel. Ele não tem progresso algum na barra IP e fica imóvel no campo. Durante o tempo da soneca, o personagem fica totalmente vulnerável, mas ele vai acordar (perder o Status) se alguém o acertar. O Status Sleep também vai se desfazer se não for curado por muito tempo.

Cura:
-Item "Eye Spot Medicine" (てんがんやく) cura 1 aliado;
-Item "Tolte Reed Pipe" (トルテのくさぶえ) cura todos os aliados;
-Dano de qualquer origem no personagem afetado.

Prevenção:
-Acessório "Amagappa" (あまがっぱ) evita este Status;
-Armor "Fairy Robe" (ようせいのローブ) aumenta resistência em 2.

Causa:
-Magia de nível 1 "Mulnya" (ムーニャ) causa este Status a todos os inimigos;
-Item "Mulnya Scrool" (ムーニャのまきもの) causa este Status a todos os inimigos;
-Skill de Sue "Sleepy Yawn" (ねむたいあくび) causa este Status na área do inimigo (pega todos os inimigos que estiverem ao redor do alvo).

5.2.3. Confuse (混乱)

Efeito:
Outro Status comum no mundo dos RPGs. Com o Status Confuse, o personagem fica, obviamente, confuso, sem saber o que fazer, sem controle de suas ações. Ao ser atingido por este Status, o personagem sai de seu controle (você já não mais o comanda) e começa a agir sobre alvos aleatórios, atacando (na maioria das vezes) com Combos ou Criticals.

Cura:
-Item "Revive Medicine" (きつけやく) cura 1 aliado;
-Mace "Kataribe Cane" (かたりべのつえ) cura alvo acertado;
-Dano de qualquer origem no personagem afetado.

Prevenção:
-Acessório "Chaos Protect Sign" (こんらんのごふ) evita este Status;
-Helmet "Ageha Hat" (アゲハぼうし) aumenta resistência em 3;
-Armor "Fairy Robe" (ようせいのローブ) aumenta resistência em 2.

Causa:
-Magia de nível 2 "Krul" (クルル) causa este Status em 1 inimigo;
-Item "Chaos Route" (こんらんのリュート) causa este Status em 1 inimigo (quebra com o uso contínuo);
-Item "DreamTruf" (こんらんのリュート) causa este Status em 1 inimigo.

Há ainda alguns recursos especiais que curam (ou aumentam a resistência contra) todos os Status. Veja abaixo a lista destes recursos:
-Magia de nível 2 "Life Forest" (せいめいのき) cura todos os Status de todos os aliados;
-Magia de nível 3 "Hell Bell" (ハルベール) cura todos os Status de 1 aliado;
-Item "Almighty Medicine" (ばんのうやく) cura todos os Status de 1 aliado;
-Shield "Soul Energy Shield" (せいれいのたて) aumenta a resistência contra todos os Status em 4.

6. MARCADORES

Durante a batalha aparecem alguns marcadores que indicam efeitos variados em situações adversas. Vamos ver agora quais são estes marcadores e o que eles indicam:

- : esta indicação aparece sobre um per-

sonagem (qualquer um, tanto inimigo quanto aliado) quando ele não está realizando nenhuma ação, ou seja, indica um intervalo em suas ações;

- : as estrelas (que são azuis para os seus personagens e amarelas para os inimigos) ficam em volta do personagem (e na Character Window, no caso de seus personagens) quando sua próxima ação for um ataque especial (Skill ou magia), ou seja, aparecem quando o personagem estiver no TtA (mais detalhes sobre TtA na edição passada, tópico 2.5. IP Gauge) após selecionar uma magia ou Skill a ser feita;

- : este é o Counter Damage, que aparece, geralmente, quando um atacante é acertado por outro durante sua animação de ataque. Seremos mais específicos, o Counter Damage ocorre quando um personagem está para realizar um ataque, já em sua animação ou próximo à ela, e o oponente o acerta neste momento com um outro ataque (de dano não muito alto), então a indicação カウンター (Counter) vai aparecer. O ataque do oponente, que fez o Counter Damage, vai causar um dano maior que o normal e o personagem que estava tentando atacar, que recebeu o Counter Damage, vai desferir o seu ataque somente depois disso;

- : este é o Command Cancel, que ocorre em condições parecidas com o Counter Damage. O Command Cancel ocorre, geralmente, quando um personagem já está na animação de ataque (seu ataque está para ser desferido) e então o oponente o acerta, neste momento, com um ataque (de alto dano), então a indicação キャンセル (Cancel) vai aparecer sobre o personagem atingido. O ataque do oponente, que causou o Command Cancel, vai causar o mesmo dano que causaria normalmente e o personagem, que recebeu o Command Cancel, vai ter o seu ataque cancelado (seja lá qual for o seu ataque). Desta forma, o personagem que tentava desferir o ataque vai direto do ponto ACT (na barra IP), onde estava prestes a realizar o seu ataque, para o início (na indicação WAIT), onde vai começar um outro turno. Algumas raras vezes, pode ocorrer o Counter Damage e o Command Cancel de uma só vez, causando um dano maior e cancelando o ataque do oponente;

- : esta é a indicação que aparece quando um personagem (tanto inimigo quanto aliado) recebe o Status Magic Cancel (魔法封じ);

- : esta indicação aparece quando um personagem (tanto inimigo quanto aliado) é atingido pelo Status Skill Cancel (技封じ);

- : este é o marcador de combo, ou seja, o indicador que mostra o número de hits de um combo. Esta indicação aparece sempre que um combo é realizado (tanto pelos oponentes quanto pelo seu grupo) e mostra o número de acertos feitos em seqüência em um mesmo personagem. Assim, se 4 ataques forem desferidos em seqüência sobre um personagem, aparecerá a indicação "4HITS!", então os 4 ataques serão somados para indicar o dano total causado, o qual será mostrado (em números grandes) logo após a aparição da indicação de combo;

- : este indica uma condição especial, que não chega a ser um Status, o "Panic". O Panic ocorre quando um personagem está com o Move restrito, quando ele não pode ou tem dificuldades para se mover para outros locais no campo de batalha. Isso se dá quando o personagem está cercado (não necessariamente por todos os lados, pode ser por apenas três personagens, tanto aliados quanto inimigos), quanto mais personagens o cercarem, maiores as chances dele ficar em Panic. Isso se torna mais fácil ainda quando o personagem tem a sua habilidade Move reduzida (então ele encontra mais dificuldades para se mover). Com a condição Panic (os pingos aparecem sobre sua cabeça), o personagem não pode fazer ataques.

7. EVOLUÇÃO EM BATALHA

Normalmente, no mundo dos RPGs, um personagem só evolui ao vencer uma batalha, ganhando seus pontos de experiência somente após a vitória. Em Grandia isso também é válido, mas há um sistema de evolução em tempo real, que ocorre no momento das batalhas. Este sistema refere-se à experiência de armas e elementos.

A experiência, neste caso, é ganha no momento em que um ataque (mágico ou com arma) é desferido com sucesso (se o ataque não acertar ou não causar dano, a experiência não será ganha), a arma ou elemento absorve então a experiência neste momento.

Como você já deve saber, tanto para as armas, quanto para qualquer elemento, ganha-se um nível quando a experiência chega a 100, então ela zera novamente e você deve desferir mais ataques para evoluir o elemento ou arma novamente. Como a experiência é ganha em tempo real durante as batalhas, se você tiver 94 de experiência no elemento fogo, por exemplo, e fizer uma magia ou Skill que tenha o elemento fogo com sucesso, ganhando, digamos, 8 de experiência neste elemento, vai aparecer a indicação de que você ganhou um nível do elemento fogo. O mesmo é válido tanto para os outros elementos quanto para armas.

Ao ganhar um nível de arma ou elemento durante a batalha, vai aparecer a indicação "YYY レベルアップ" (YYY Level Up) ao lado do personagem que teve a arma ou elemento evoluído e em sua Character Window, onde YYY é a arma ou elemento evoluído (em japonês). Como o nome aparece em japonês, vejamos a tradução de cada um:

-Armas

ナイフ	Knife
オノ	Axe
ソード	Blade (Sword)
しゃげき	Bow
メイス	Mace
ムチ	Whip

-Elementos

ほのお	Fire (Flame)
かぜ	Wind
みず	Water
つち	Earth

Exemplificando, na imagem 1, temos Justin ganhando um nível de Axe. Tanto em sua Character Window (A) quanto ao seu lado (B) aparece a indicação "オノレベルアップ" (Axe Level Up).

Se você tiver alguma Skill ou magia a ser aprendida, faltando apenas um nível de certa arma ou elemento para isso, e você evolui esta arma ou elemento durante a batalha, a magia ou Skill será aprendida de imediato, também em tempo real. Você poderá usar esta magia ou Skill ganha logo em seguida (se tiver MP ou SP suficiente).

É o caso da imagem 2, onde Fiena ganha uma nova Skill. Veja que ela acaba de ganhar um nível para a arma "Knife" indicado por "ナイフレベルアップ" (Knife Level Up) em sua Character Window (A) e ao seu lado (B). Fiena estava com nível 9 em Knife, como ela acabou de ganhar mais um nível, ficando com 10 em Knife, ela ganha a Skill Confusion Throw, indicada pela janela vermelha no centro da tela (C). A mensagem indicada nesta janela é "nome do personagem は 'skill ou magia ganha' を習得!". No caso de Fiena, a mensagem então é "フィーナは '乱れ投げ' を習得!", que significa "Fiena aprendeu 'Confusion Throw'!".

A experiência ganha é maior de acordo com o número de alvos atingidos e o dano, cura ou efeito causado. Quanto mais alvos atingidos, maior é a quantidade de experiência obtida. A experiência concedida por certa magia ou Skill é menor a cada nível ganho. Por exemplo, se você fizer uma magia de nível 1 Keroma, ganhando, digamos, 8 de experiência para o elemento Water, que está no nível 4, e então evolui este elemento para o nível 5, a próxima magia Keroma feita com sucesso vai conceder apenas 5 ou 6 de experiência para o elemento Water. Quanto mais você evoluir um elemento, você deverá usar magias de nível mais alto para ganhar uma quantidade considerável de experiência, as magias mais passam a conceder menos a cada nível ganho.

É possível ganhar mais de um nível em arma ou elemento por batalha, já que o contador de experiência total (ganha na batalha) excede 100, mas isso é mais provável em chefes, que têm maior HP e você pode usar muito mais golpes.

Mesmo que o personagem morra durante a batalha, a experiência que ele ganhou para arma e/ou elemento(s) e Skills/magias que tenha aprendido até o momento da morte permanecem, já que é ganha em tempo real, no momento em que o ataque foi realizado com sucesso.

8. DEPOIS DA TEMPESTADE...

Ufa! O sistema de batalhas está todinho explicado, mas ainda tem os resultados, seus prêmios após a batalha.

Após a vitória serão mostradas as telas com tudo o que você adquiriu durante o combate. No total, são 3 telas de vitória, vejamos cada uma delas:

8.1. Experience Gained - Reward Report (獲得経験値 - 報酬)

Esta é a primeira das três telas de resultados de batalha, a "Experience Gained - Reward Report", ou "Experiência Ganha - Relatório de Recompensas". Esta tela mostra os prêmios que o grupo recebeu, ou seja, tudo aquilo que vai beneficiar o grupo como um todo e não os prêmios individuais.

Esta tela é dividida em duas janelas. A janela superior (a mais fina) indica a experiência total obtida (A; que na terceira tela será distribuída para os personagens). Aqui basta ver o número que aparece no início da frase, este é o valor da experiência obtida, a mensagem seguinte é sempre a mesma e significa "XX experiência obtida" (onde XX é o número inicial, a experiência ganha). Na janela maior, logo abaixo, temos os bens materiais adquiridos pelo grupo. Em primeiro lugar, é indicada a quantia em dinheiro (Gold) ganha (B); é indicado como "YY G ícones", onde YY é a quantia em gold (G) e os ícones que aparecem representam apenas o tipo de dinheiro que o inimigo deixou (moedas representam quantia baixa, saquinhos representam quantia média e arcas representam quantia alta, pode haver mistura). Por fim, são mostrados os itens obtidos (C, na foto não há nenhum item ganho), com seus ícones e nomes em japonês.

8.2. Battle Result - Learned Technique (戦闘結果 - 習得技術)

A segunda tela de vitória é a "Battle Result - Learned Technique", ou "Resultado de Batalha - Técnica Aprendida". Esta tela exibe todos os ganhos de experiência em tempo real, a experiência ganha para as armas e elementos de cada personagem.

Esta tela é dividida em quatro partes, cada uma reservada para um personagem de seu grupo (os quatro espaços não estarão ocupados se o seu grupo não estiver completo, como é o caso da foto, com apenas 3

personagens). Em cada divisão nós encontramos o rosto do personagem com o seu nome em japonês logo acima e seus ganhos em experiência ao seu lado. Na ordem, de cima para baixo, temos o seguinte:

ぶき ..... Arma
ほのお ..... Fire (Flame)
みず ..... Water
かぜ ..... Wind
つち ..... Earth

A palavra que aparece ao lado de cada parâmetro é スキル (Skill), ou seja. Fire Skill, Water Skill, etc. O primeiro parâmetro é simplesmente "Arma", ele não varia de acordo com a arma equipada, mas o valor deste parâmetro refere-se à arma atual do personagem. Abaixo de cada parâmetros há dois números: o número da esquerda representa a experiência ganha para tal parâmetro na batalha (representado por +XX ou apenas 0) e o número da direita representa a experiência atual (já com a experiência ganha na batalha somada; lembre-se que ao chegar a 100 você ganha um nível para a arma/elemento). O nível atual do elemento/arma não é exibido, então o número da direita representa simplesmente a experiência do nível atual. Se em algum elemento tiver a indicação NON, significa que o personagem ainda não possui aquele elemento (você precisa "comprar" este elemento para o personagem usando um Mana Egg).

Pegando alguns exemplos da foto, vemos que Justin ganhou 9 de experiência para o elemento Earth, ficando com 39 (antes da batalha ele estaria com 30), já Fiena ganhou 15 de experiência para sua arma atual, enquanto Sue ganhou 8 de experiência para a sua arma; vemos ainda que Fiena não possui os elementos Water e Earth e Sue possui apenas o elemento Earth.

8.3. Battle Result - Experience (戦闘結果 - 経験値)

Por fim, temos a terceira tela, a "Battle Result - Experience", ou "Resultado de Batalha - Experiência". Nesta tela a experiência ganha pelo grupo é dada a cada personagem e os resultados dessa "absorção" são exibidos (caso haja Level Up; personagens com o Status Can't Fight não recebem a experiência). A experiência total exibida na primeira tela é distribuída integralmente entre os seus personagens e não dividida em partes iguais, ou seja, cada personagem recebe a quantidade de experiência mostrada na primeira tela.

Esta tela se divide assim como a anterior, em quatro partes, uma para cada personagem de seu grupo. Em cada uma é exibido o rosto do personagem com o seu nome em japonês acima, seu nível atual abaixo e algumas características e parâmetros ao seu lado. Vamos então pela ordem, de cima para baixo:

力 ..... Power atual
体力 ..... Strength atual
す早さ ..... Speed atual
走力 ..... Run atual
HP ..... HP máximo
SP ..... SP máximo
MP LV1 ..... MP de nível 1 máximo
LV2 ..... MP de nível 2 máximo
LV3 ..... MP de nível 3 máximo

Abaixo de todos estes parâmetros está a indicação EXP. XXXX/YYYY, onde XXXX é a experiência total do nível atual e YYYY é a experiência necessária para o próximo nível. Então, quando XXXX igualar o valor deYYYY, o personagem ganha mais um nível, o valor de XXXX zera e o valor deYYYY aumenta. Assim, a cada nível ganho, será necessária mais experiência para se subir de nível.

Se o personagem ganhar um nível, serão mostrados dois valores para cada parâmetros, o valor da esquerda é o valor antigo de cada característica e o valor da direita é o valor do novo nível. Mas lembre-se que, ganhando níveis, você vai evoluir apenas o Power, Strength, Speed, Run e HP máximo, já que SP só é ganho com evolução de armas (cada nível ganho de qualquer arma concede +1 SP máximo) e MPs são ganhos apenas com evolução de elementos (cada nível ganho de qualquer elemento concede +2 MPs máximos, distribuídos aleatoriamente entre os 3 níveis).

É SÓ... POR ENQUANTO

Chegamos ao final de mais um capítulo, e que capítulo! Só para o sistema de batalhas foram duas edições, 8 tópicos e tantos outros subtópicos. E não pára por aí, na próxima edição você confere ainda o 5º capítulo, Operações Básicas, e também fica conhecendo Grandia Digital Museum, a expansão/edição de colecionador que acaba de ser lançada, com muitas coisas interessantes sobre o mundo de Grandia, como ilustrações, sons, mini-jogos e até saves para o game normal. Com tudo isso, a galera do Sega Saturn realmente não vai ficar na mão.

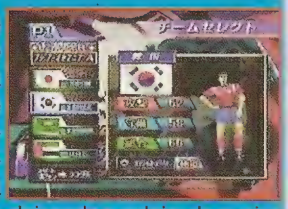
実況ワールドサッカー WORLDCUP FRANCE 98

Realmente, a disputa da Copa do Mundo está em todas! Como se não bastasse a pancada de games de futebol da edição passada, ainda vem mais coisa por aí.

Quem não lembra de Perfect Stryker (o primoroso game da Konami que deixou muita gente de queixo caído com o seu lançamento para o console da Nintendo, tido na época como o melhor game do gênero e pode-se dizer que o futiba da empresa ainda é excelente)? Este game é o próprio, mas com algumas melhorias e atualizações.

Como é temporada de Copa, a própria Konami não poderia deixar de lançar seu desafio para prender os futebomaníacos (de onde diabos tiramos esta palavra?) na telinha. A jogabilidade continua bem simples e muito boa, mas às vezes você pode ficar todo embananado; as grandes jogadas continuam.

Mas as melhores coisas que este game tem (superando qualquer game do gênero para o console caseiro) é a torcida que é bem mais viva e ativa, realmente passando a sensação de se estar disputando uma Copa do Mundo e a possibilidade de se fazer embaixadas; dá até para andar petecando a bola e fazer um golaço, deixando o goleiro de queixo caído.



Outro ponto que não podíamos deixar passar em branco é a coloração que está bem chamativa. A única mancada mesmo foram os gráficos dos jogadores (bem que a Konami poderia dar uma aperfeiçoada nesta parte).

Com um jogaço destes circulando, você está esperando o que para adquirir esta maravilha? O game é obrigatório para os amantes do futebol!

No centro do campo, o juiz lança a moeda para ver quem escolhe campo ou bola. Sua escolha vai depender muito da sorte. Na hora de jogar, nada de fazer faltas na maldade OK. E que vença o melhor.

As cobranças de penalidade máxima ainda são bem fáceis de serem executadas (tanto com o batedor quanto com o goleiro). Quando você for bater o pênalti, esconda o cursor com o botão **R**.

Na cobrança de escanteio, o bandeira fica de olho. Não demore muito para cobrar ou adeus oportunidade. Faça um levantamento para a galera na área. Na sorte, o goleiro pode vacilar feio e pintar o gol.

Os replays são muito bons, tendo uma movimentação bem variada e um bom zoom.

LISTA DE COMANDOS

GERAL

▼.....Correr
Z + ◀, ▲ ou ▶.....Ativar estratégia

NO ATAQUE

A.....Passe de bola
B.....Chute
B Pressionado.....Chute forte
▼ Repetidamente.....Driblar
◀.....Chute alto
◀ Pressionado.....Chute alto e longo
Parado ◀.....Levantamento de bola
Parado ◀ pressionado.....Petecar a bola (depois de começar a fazer embaixadas, você pode andar, mas sem soltar o botão)
Correndo, solte o direcional e o ▼, aperte ◀.....Chapéu
▶.....Passe 1, 2 (vai e volta)
▲.....Passe longo

NA DEFESA

A.....Tomar a bola
▲.....Carrinho

COM A BOLA NO AR

A.....Cabecear para baixo
B.....Cabeçada ou Chute de primeira para o gol
De costas, **B**.....Bicicleta
◀.....Cabeçada para frente

COM O GOLEIRO

A.....Passe
B.....Chute longo
◀.....Joga a bola com as mãos
▼.....Põe a bola no chão

COBRANDO ESCANTEIOS

R.....Esconde o cursor
▲.....Muda ângulo de visão
▶.....Muda de lado
▼.....Chama seus jogadores
A.....Passe
B.....Chute forte
◀.....Chute alto

PENALIDADE MÁXIMA

A.....Chute fraco
B.....Chute forte
◀.....Bate de chapa

FICHA TÉCNICA

NINTENDO64

JIKKYOUWORLD SOCCERWCF 98	
KONAMI	N/D
FUTEBOL	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	3.7
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.4

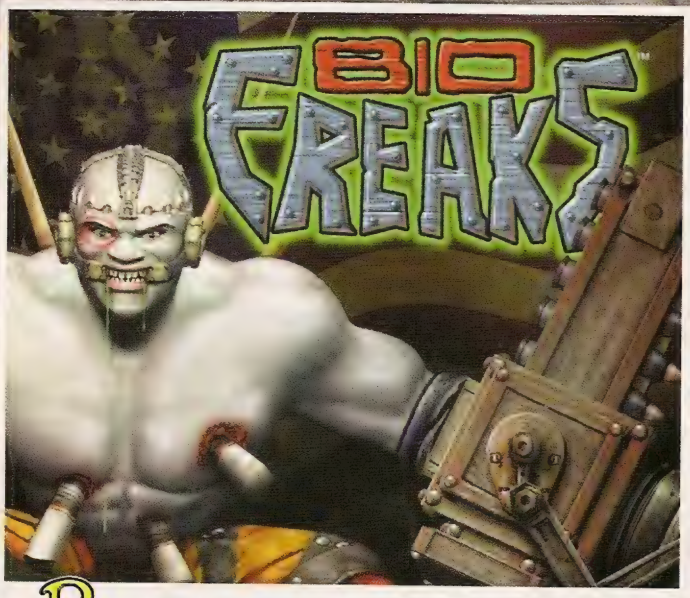
PRÓS

- A presença do juiz e dos bandeirinhas (que deixa o game com um toque mais realista)
- Diferente dos outros games do gênero, a torcida é bem animada e convincente

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser um pouco melhores

CLAS. FIN. 4.4



Bio B.R.E.A.K.S., como Mortal Kombat, fracassou em sua velocidade, principalmente seu sistema de fighting / combo. Mas isso não é necessariamente uma coisa ruim. O pior são as texturas do jogo, bastante embaçadas, algumas vezes tendem a sumir. As brigas de longo alcance, são exatamente com projéteis, que compõem a maioria do jogo. Mas não quer dizer que o game tenha poucos movimentos para serem executados, cada lutador tem mais de vinte ataques diferentes, cada um mais sangrento que o outro. Adicionalmente, as batalhas em Bio B.R.E.A.K.S. não são limitadas somente ao solo. Os jogadores podem pairar no ar e podem continuar uma briga em meio-vôo.

O jogo permite ao personagem ir a qualquer lugar da tela, inclusive ir ao fundo e níveis superiores. Em algumas fases, os personagens podem entrar em lavas e águas profundas que cercam a arena, mas com uma pequena perda de energia.

Fatality? Não totalmente, mas os personagens podem ser cortados pela metade ou podem ser decapitados, e o mais incrível, os personagens não têm uma morte imediata, esquisito não? Os jogadores podem se lançar contra um inimigo e o sangue esguicha continuamente fora das feridas, horrível!

Um total de dez lutadores jogáveis (incluindo dois escondidos) compõem o grupo sádico de Bio B.R.E.A.K.S. Isso mesmo, sádico. A turma de gladiadores do Mortal Kombat se parecem com personagens de um filme da Disney em comparação aos deste game.

Os gráficos não estão lá grande coisa, as texturas somem e as telas são muito escuras; a jogabilidade está meio dura e lenta e um sonzinho medíocre. Será que os caras ainda não aprenderam a usar a capacidade do console da Nintendo?

Fique esperto! Quando menos se espera, seus braços são arrancados de seu corpo.

Sangue neste game é o que não falta!

Escolha entre os oito personagens para jogar, um mais esquisito que o outro.

Dá uma olhada nisso, os projéteis que você joga no inimigo não desaparecem.

LEGENDA

A.....**FR** (Fire)
B.....Ficar no ar
▲.....**SD** (soco direito)
◀.....**SE** (soco esquerdo)
▼.....**CE** (chute esquerdo)
▶.....**CD** (chute direito)
L.....evasão para a esquerda
R.....evasão para a direita

Ground Moves

Dive, Roll & Shoot: ←→+FR
Skull Bomb: rolar para trás, CD
Left Grenade: ←+SE
Right Grenade: ←+SD
Shoulder Charge: ←→+SE
Plasma Storm: ↓↑+SD+SE
Triple Grenade: rolar para trás+SE+CE
Dance Freak Dance: →←+CE
Energy Drain: →←+SE
Rocket Climb: rolar para frente+FR
Hi-Low Attack: rolar para frente+SD+SE
Plasma Rain: SD+SE+↑
Charge Forward & Shoot: ←→, SD+SE
Slide Away & Shoot: ←←+SD+SE
Air Chop Gun Attack: ↓↑+CD+CE
Nuke Bomb: →, rolar para frente+SD
Foot Stomp: rolar para frente+CD
Left Shoot: ↓↓+FR
Right Shoot: ↓↑+FR
Jump Back & Shoot: ←←+FR

Aerial Attacks

Left Aerial Grenade: ←+SE
Right Aerial Grenade: ←+SD
Aerial Skull Bomb: ←+CE+SE

Mutilations

Forearm Slam: rolar para frente+SE
Double-Arm Chop: ←←→+SD+SE
Decapitation: →←+SD

Combos

3-Hit: SE, SE, SD
3-Hit: SE, CD, CD
3-Hit: SD, SD, CD
3-Hit: CD, CD, SE
3-Hit: SD, SE, SD
3-Hit: CE, CE, CD
6-Hit: CD, CD, SD, SE, SD, CD
6-Hit: SD, SE, SD, SD, SD+SE
Chain: SD, SE, SD -- SD+SE
Chain: SD, SE, SD -- SE, SD

Juggle Combo

↓↓+SD -- CD, SE, SD

Ground Moves

Razor Spin: rolar para trás+SE
RisingTurboTop: ←→+CD
Sword Spout: rolar para frente+FR
Energy Demon: ←←+CD+SD
Energy Stab: ←→+SD+SE
Scissor Sword: ←→+SE, SD
TurboTop II: ←→+SD
Plasma Dome: SD+SE+↓
Spirit Fire: →←→+SE
Raised Sword Attack: ←→+FR
Fly ByWing Attack: ←←+SD+SE
Spin Strike: ←←+CD+CE
Laser Swipe: ←→←+SE
Mystic Rumble: rolar para frente+CE+SE
Planted Pounce: CD+CE+↓
Back Strike: ↓→+CD+SD
Life Stealer: ←←+CE+SE
Laser Spin: rolar para frente+CD+SE

Aerial Moves

HoverTrack Shot: ←+CD+CE, FR

Mutilations

DeathWeb: ←←+SD
Torso Chop: →←+CE

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD
6-Hit: →, rolar para frente+SD

Juggle Combo

↓↓+SD -- SE, SE, SD, CD, SE, SD

Ground Moves

Jet Uppercut: ←→+SE
Mouth Cannon Barrage: CE+SD+SE
Guided Salvo: ←, rolar para trás+SE
Spinning Hammer: rolar para trás+SD
Rocket Salvo: SD+SE+↓
Single Guided Missle: rolar para frente+FR
Rocket Slide Attack Left: ↓↑+FR
Wrecking Ball: →←+SD
Ram 'N Slide: ←→+FR
Triple Shot Battle Cannon: rolar para frente+CE
M. R. V.: CD+CE+↓
Ground Shockwave: rolar para frente+SD
Nuke Canister: →, rolar para frente+FR
Mace Cannon: ←→+SD
Chain Sweep: ←←→→+SD
Gas Breath: ←→+SD+SE
Charge 'N Ram: →, rolar para frente+SE
Target 'N Fire: →, rolar para frente+CD, FR
Bull Bellow: ←→+CD+SD
Spinning Shockwave: ←→+CD+CE
Rocket Slide Attack Right: ↓↓+FR

Aerial Moves

Aerial Ground Shockwave: ←+SD+SE

Mutilations

Lunging Bite: ←←+SE
Meat Spike: ←+SE+CE

Combos

3-Hit: CE, CE, SD
3-Hit: SD, SD, CE
5-Hit: CD, SE, SD, SD, SD
5-Hit: CD, SE, SE, SD, FR
5-Hit: CD, SE, SE, CD, SE
5-Hit: ↓+CD, SE, SD, CD, SE

Juggle Combo

↓↓+SD -- CE, SD

Ground Moves

Bouncing Ball: rolar para frente+SD
Shield Skip: →←+SE
HeadTracker-Crouched: SD+SE+↓, FR
Hammer Uppercut: ↓↑+SD
Zorrocut: rolar para trás+SD
Sliding FleaTrail: ←→+CD+CE
BigWheel Slide: ←+CD+CE
Foot Smash: ↓↓+SD
Hammer Glove: CD+SD+SE
ShieldThrow: ←→+SE
ChatteringTeeth: ↓↑+SE
Flea Attack: rolar para trás+SE
Boomerang Shield: rolar para frente+SE
HammerThrow: ←→+SD
Golf Swing: →←+CE
Dyno Balloons: →←+CD

Aerial Moves

Aerial ShieldThrow: ←→+SE
Balloon Mines: ←+SD+SE

Mutilations

Zorro Cut: rolar para trás+SD
Buzz Cut: →←+SE+CE

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE

5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

Juggle Combo

→, rolar para frente+SD -- CE, CE, SD

Ground Moves

Flame Pillars: ←→+SE
Phoenix Attack: rolar para frente+SD+SE
Blender: CD+CE+↓
Fire Ring: FR+↑
BurningTop: ←→+FR
Flame Blast: rolar para frente+FR
Fan Deflect: →←+CD+SD
CuttingTop: rolar para trás+SD
Multi-Fireballs: ←+CE+SE
Fan Stumble: ←+SD+SE
Napalm Canister: ←→+SD+SE
Fan Charge: →←+SE
Fanning Flames: ←→+CD
Lawn Mower: ←→+CE
Hand Fan: ←←+SE
Ground ?!?: rolar para frente+CD
Hi-Lo Burn: ↓↑+FR

Aerial Moves

Carpet Bombing: SD+SE

Mutilations

Helicopter Attack: rolar para trás+CD
Meat Blender: ←→+SD+CD

Combos

3-Hit: SE, SE, CE
3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SE, CD
3-Hit: CD, CE, ↓+CD
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE

Juggle Combo

↓↓+SE -- CD, CE, SD

Ground Moves

Tazer Shot: rolar para trás+SD
Teleport: CD+CE+↓
Dodge Left N' Shoot: ↓↑+FR
Dodge Right N' Shoot: ↓↓+FR
JavelinToss: ←→+SD
3 JavelinToss: →, rolar para frente+SD
Spinning Bola Shot: →←+SD+SE
Back Defense: FR
Floating Mines: ←+CD+SD
Poison Dart: rolar para trás, →+SE
Blind Slug: ←→+FR
Flame Ammo Change: rolar para frente+FR
Short Circuit: ←→←+SE
Shield Breaker Ammo Change: ↓↑+SD+SE

Aerial Moves

Air Homing Mine: ←+SD+SE
Aerial Electric Snare: ←+CD+CE
Aerial Javelin: ←→+SD

Mutilations

Exploding Javelin: →←+SD
Head Spike: ←←+SD+CD

Combos

3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: SE, SE, SD, CD, ↑+SE
5-Hit: CE, SD, SE, CE, SD+SE
5-Hit: SD, SD, CD, CE, SD
5-Hit: SE, CE, CD, SE, CE+SD
5-Hit: CD, SE, CD, CE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD

Juggle Combo

→, rolar para frente+SD -- CE, CE, SD

Ground Moves

Gas Bubble: ←←+ CE+SE
Swamp Attack: ↓↑+FR
SwampTeleport: ↓↑+SE
Stink Attack: CE+SD+↓
J.A.W.S.: ←→+SD
Energy Spread: →←+CE
Puke Fireball: rolar para frente+FR
Fire Blast: ←→+FR
Bad Breath Attack: ←→+CD
Triple Shockwave: CD+CE+SE
Electrical Shockwave: CE+SD+SE
Cannon Puke Fireball: rolar para trás+CD
Maul Attack: ←→+SD+SE
Sinister Stomp: CD+CE+↓
Foot Shockwave: rolar para frente+CE
Crippling Harpoon: →←+SD
Bouncing Ball: rolar para frente+CD

Aerial Moves

Aerial Harpoon: ←+SD+SE
Aerial Puke Fireball: CD+CE

Mutilations

Harpoon Chain: →←+SE
Head Chomp: →←+SD+CD

Combos

3-Hit: SE, SE, CD
3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, CE, SD
5-Hit: SE, SD, SD, SE, SD+SE
5-Hit: CE, CD, SD, CD, SD

Juggle Combo

↓↓+SE -- SD, SE, SE

Ground Moves

TornadoVortex: →←+CE
Triple Buzzsaw: ↓↓+FR
Gunfighter: ↓↑+FR
Boot Leg: →+CD+CE
Buzz Strafe: ←→+CD
Mitt Shockwave: CE+SD+SE
Dive, Slide, & Shoot: CD+CE
DoubleWhammy: ←+CD+SD
Ram & Slam: ←→←+SE
Running Clothesline: rolar para frente+SD
Twist Again: ←+CE+SD
Foot Hurricane: →+CD
Tumble & Slam: rolar para frente+SE
Spike Grenade: ←→+FR
Maul Attacker: →←+CD
SpinningTop: ←→+CE
Arm Chop: ←→+SD+SE

Aerial Moves

AirTriple Grenade: ←→+FR
Aerial Stunt: CD+CE

Mutilations

Arm Chop: ←→+SD+SE
Spike Punch: →←+SD

Combos

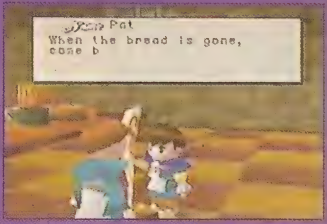
3-Hit: SD, SD, SE
3-Hit: CE, SD, CD
4-Hit: SD, SD, CE, SD+SE
5-Hit: CE, SD, SE, SE, SD+SE
5-Hit: CD, CE, SD, SE, SD
5-Hit: CE, CD, CD, SE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD, SE, SD
6-Hit: SE, SE, SD, CD ↑+SE

Juggle Combo

↓↓+SD -- SD, SE, SD

Quest 64

[illegible]



As coversações são bem simples (como em quase todos os outros games do gênero). Em Quest, elas serão muito mais necessárias para lhe orientar durante a jornada. Você não compra itens, mas falando com todos que encontrar, vai recebê-los.

Depois de sair do castelo, fique atento a tudo que se mover. Toda vez que você ver umas bolinhas (que podem ser confundidas com uma fumacinha) sairem de algum lugar, é um dos tais espíritos que servem para aumentar um ponto de força de uma das suas magias.

Apesar de ser muito fácil chegar ao final deste game, você pode ficar meio perdidão por cidades e florestas. Procure sempre investigar todos os lugares e também no principal, evoluir seu personagem.

Para abrir caixas ou conversar com indivíduos, aperte o botão de ação.

Os botões que fazem parte do **C** abrem um pequeno quadro com as magias (confira na legenda).

Ao abrir seu inventário (ou às vezes, até mesmo sem abri-lo) pode aparecer quatro ícones na parte de baixo, do lado esquerdo como mostra a foto. Cada ícone representa uma magia e no mesmo, você vê o quanto a magia está evoluída.

Legenda

A ou Z......................ação (falar, pegar item)
B......................................rotacionar cenário
▲......................................magia de fogo
▼......................................magia da água
◀......................................magia de terra
▶......................................magia do vento
R......................................abre inventário

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

QUEST 64	
IMAGINEER	N/D
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.2
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	3.3
DIVERSÃO	3.8

PRÓS
- Muita liberdade pelos cenários
- Sistema de jogo muito simples e prático

CONTRAS
- Os gráficos poderiam ser um pouquinho melhores
- O game é muito curto
- Alguns ângulos de câmera atrapalham bastante na hora das batalhas

CLAS. FIN 3.6

Explicação geral do sistema de batalha

A princípio, você vai se atrapalhar um pouco (claro que aqueles que jogaram Mario, não terão tantos problemas). Mas vamos ao principal, OK!

Como citado antes, você vai perceber que o sistema de batalha é um pouco parecido com Parasite Eve. Seu personagem vai ficar (juntamente com o inimigo) dentro da área de ataque (veja foto 1). Enquanto estiver dentro deste campo, a batalha vai durar até que você ou seu adversário morra. O manuseio do personagem requer um pouco de paciência; como em todo RPG (quer dizer, em quase todos), os ataques são definidos por turnos. Dependendo da quantidade de inimigos, o personagem pode sofrer ou pode ter vantagens. Depois dos ataques do(s) adversário(s), vai vir o seu turno de ataque; você não pode perder a chance de ataque, pois se apertar o botão errado já era o ataque.

Dentro do alcance do ataque inimigo (quando a área de batalha do mesmo aproximar-se de você), você pode "tentar" esquivar-se do ataque dele. Não vai ser fácil escapar de inimigos que têm ataque de longo alcance, mas nem por isso deixe de tentar. Quando for atacado, você pode se mover (veja foto 2). Se o inimigo não tiver magias ou ataques à distância, apenas direcione o seu personagem para o mais longe possível. Para contra-atacar sem correr riscos, use uma das magias (principalmente fogo); além de atacar sem sofrer danos, você evolui o personagem e a magia usada.

Para cair no ataque (se você quiser claro), quando for o seu turno aproxime-se do inimigo até aparecer um cajado ao lado do mesmo e aperte **A** ou **Z** para atacá-lo (veja foto 3). Caso queira usar magias, apenas fique um pouco perto do inimigo e, de frente para ele (isso já foi dito antes, já sabemos). Escolha a magia desejada e aperte **A** ou **Z** para a mesma ser executada.

Como último recurso, você também pode optar pela fuga. Para fugir, você vai ter que sair da área (ou campo) de batalha. Toda vez que for atacado, tente esquivar-se e, quando for a sua vez de atacar, vá para fora do círculo (veja foto 4). Sempre faça isto quando seu life estiver nas últimas e também estar sem itens, ou simplesmente quando não quiser lutar. Agora que está explicado (até demais), confira uma ficha de avaliação de alguns inimigos para facilitar sua vida (a do personagem).

Lista de inimigos

A seguir, você confere as listas de alguns inimigos que vão aparecer no decorrer do game. Onde está escrito Monstro (logicamente) é o nome do mesmo. O **HP** indica quanto de life o inimigo tem. **ATK** mostra o dano causado pelo ataque do inimigo. No "Tipo de Ataque", a magia que cada inimigo usa durante as batalhas.

Earth.....terra
Fire.....fogo
Water.....água
Wind.....vento

Monstros	HP	ATK	Tipo de Ataque
Apophis	128	14	Wind
Arachnoid	148	22	Earth
Bat	24	5	Wind
Big Mounth	28	2	Water
Blood Jell	97	20	Earth
Bumble Shoot	9	3	Wind
Cocktrice	140	19	Earth
Dark Goblin	80	12	Wind
Death Hugger	50	10	Wind
Frog King	108	9	Water
Frog Knight	38	5	Water
Ghosthound	99	12	Wind
Ghost Stalker	75	11	Earth
Goblin	83	20	Earth
Gremlin	83	13	Wind
Hot Lips	125	14	Earth
Jock-O'-Lantern	160	24	Earth
Kobold	40	7	Wind

Monstros	HP	ATK	Tipo de Ataque
Lamia	220	24	Wind
Mad Doll	70	10	Earth
Man Eater	24	5	Earth
Man Trap	65	11	Earth
Marionasty	48	6	Earth
Merrow	77	12	Water
Ork	198	25	Earth
Ork Jr.	63	12	Earth
Paraassult	13	2	Water
Scare Crow	120	19	Wind
Skelbat	79	15	Wind
Skeleton	80	12	Wind
Temptress	132	19	Water
Thunder Jell	198	26	Earth
Treant	160	14	Water
Were Hare	9	3	Wind
Wolf Goat	95	14	Earth
Wynvern	310	20	Wind

MORTAL KOMBAT 4

Acabou a espera! Finalmente, após um enorme sucesso nos arcades, a quarta versão de Mortal Kombat chega aos consoles domésticos, mais precisamente Nintendo 64 e Playstation. E nem bem lançaram o jogo já começaram as perguntas; claro, todos querem saber qual é a melhor versão.

Vamos ressaltar primeiro a maior diferença entre ambas as versões: o game para Nintendo 64 é em cartucho e possui 128 Megabits (ou 16 Megabytes), já a versão Playstation, logicamente, é em CD, mídia que comporta até 650 Megabytes. Dadas as diferenças de armazenamento, lembrando ainda que o console da Nintendo possui 64 bit e o Playstation tem 32 bit, vamos às diferenças técnicas.

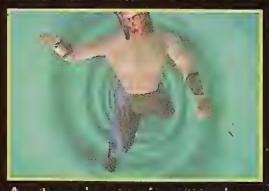
Primeiramente, é bom observar que a versão arcade roda na placa da Midway, o hardware Zeus, que gera até 1,5 milhão de polígonos por segundo, portanto nenhuma das duas versões se equipara ao arcade. O Nintendo 64 gera melhores efeitos em polígonos que o Playstation, além de ter efeitos de luz e sombra e neblina mais bonitos que o console da Sony, o N64 ainda tem o Anti-Aliasing, seu carro-chefe. Com isso, a versão 64 bit é mais bonita graficamente. Mas a versão do Playstation é um pouco mais rápida, permitindo uma jogabilidade mais precisa. O som é excelente em ambas as versões, mas especialmente surpreendente no N64, por tratar-se de um game em cartucho. O grande trunfo da versão PS fica por conta das cenas em CG: o game tem uma abertura exclusiva em FMV, a abertura do arcade em versão CG e todos os finais em CG. Ambas as versões são compatíveis com os acessórios vibradores, Rumble Pack no N64 e o joystick Dual Shock no PS.

Já deu para perceber que o Nintendo 64 leva uma pequena vantagem sobre a versão PS, mas ambas são excelentes e trazem muitos extras, como modos de jogo, opções, truques e uma grande variedade de personagens e golpes.

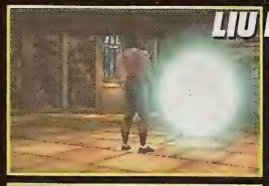
Fora as particularidades de cada console, o game é o mesmo da versão 3.3 do arcade. Agora fique com todos os golpes do game. Divirta-se.

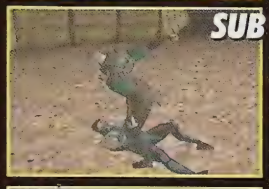
OS FINAIS

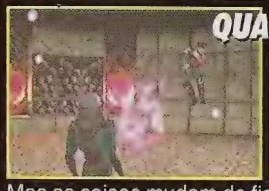
NINTENDO 64 PLAYSTATION



Ao terminar o jogo, veja como a textura do túnel é bem mais limpa no N64, à esquerda.

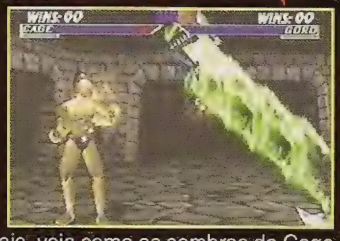




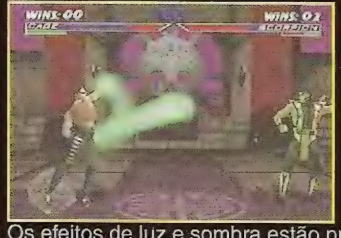


Mas as coisas mudam de figura nos finais, veja a qualidade das cenas em CG usadas na versão Playstation, enquanto o N64 usa gráficos texturizados do próprio jogo, mas ambas têm diálogos falados.

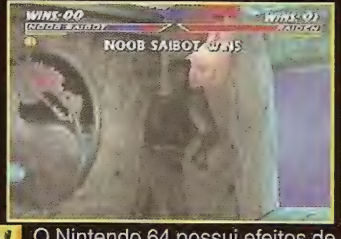
NINTENDO 64 VS. PLAYSTATION

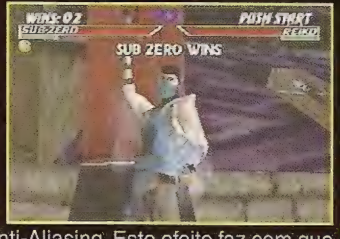


O Nintendo 64 ganha em efeitos visuais, veja como as sombras de Cage são bem mais limpas que no console da Sony.



Os efeitos de luz e sombra estão presentes em ambas as versões. Confira a luz verde da magia de Johnny Cage agindo sobre o corpo de Scorpion no N64 e a luz azul da magia de Sub Zero refletindo em Tanya.





O Nintendo 64 possui efeitos de Anti-Aliasing. Este efeito faz com que os gráficos fiquem embaçados ao se aproximar a imagem, evitando que apareçam os famosos serrilhados nos cantos dos polígonos ou os quadradinhos nas texturas. Compare as duas versões e veja que as texturas dos cenários são bem mais bonitas no N64.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT 4	
EUROCOM/GT	128 MEGA
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- Esta versão ganha em efeitos visuais
- Apesar de ser em cartucho, o som está com toda a qualidade do arcade
- Nada de Load Time

CONTRAS

- Obviamente, como o jogo não é em CD, os finais não são em CG, o que acaba sendo um contra na comparação entre ambas as conversões

CLAS. FINAL **4.5**

FICHA TÉCNICA

PLAYSTATION

MORTAL KOMBAT 4	
EUROCOM/GT	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- A versão Playstation está sensivelmente mais rápida, o que proporciona uma jogabilidade melhor
- Todos os finais são em CG, utilizando a capacidade do Playstation

CONTRAS

- O maior defeito fica por conta dos próprios polígonos, há uma quebra maior, os cantos são serrilhados e as texturas têm "quadradinhos"

CLAS. FIN **4.3**

NOTAS

- Todos os Finish Moves (Fatalities 1 e 2 e os dois Stage Fatalities) devem ser feitos após derrotar o oponente, no momento em que aparece a mensagem Finish Him/Her;
- Cada personagem possui dois Fatalities e dois Stage Fatalities (com exceção de Goro);
- O Stage Fatality Prison Fan só pode ser feito no estágio Prison (aquele em que há uma hélice girando no fundo da tela) e o Stage Fatality Goro's Lair Ceiling Spikes só pode ser feito no estágio Goro's Lair (aquele mesmo estágio de Goro de MK1 e 2);
- Observe sempre a distância em que você deve realizar o movimento para fazer o Finish Move;
- Nos movimentos em que você deve apertar ↑, segure BL para que o seu personagem não pule (esta já é uma manha conhecida em MK que continua muito útil);
- Os golpes básicos e kombos básicos podem ser usados por qualquer personagem, são comandos universais;
- Cada personagem tem um total de três roupas. Para escolher a primeira, basta selecionar o personagem normalmente com qualquer botão. Para escolher a segunda, você deve rotacionar o seu cursor uma vez na tela de seleção (segure Start e aperte qualquer botão). Já para escolher a terceira cor, você deve rotacionar o cursor 2 vezes. Mas há exceções:

-Os ícones de Johnny Cage, Sonya, Kai, Tanya e Noob Saibot precisam ser rotacionados TRÊS vezes para obter suas terceiras roupas, rotacionar duas vezes vai apenas selecionar a sua primeira roupa;

-Shinnok, Reiko, Jarek, Fujin e Quan Chi não têm terceira roupa. Rotacionar duas vezes vai escolher a primeira e três vezes dá a segunda roupa;

-Rotacionar o cursor em um personagem afeta todos. Se você rotacionar o cursor em Scorpion duas vezes, por exemplo, e depois escolher Jax, você estará com Jax em sua terceira roupa;

- Na hora de escolher o seu caminho (na tela Choose Your Destiny, após iniciar o jogo), você pode rotacionar a torre para alternar os adversários que você vai enfrentar, basta apertar o botão Start;
- Para jogar com Goro, Noob Saibot e Meat, confira o truque na seção Pró-Dicas desta mesma edição, que contém ainda outras manhas e também os Kombat Kodes para usar na tela de VS.;
- Apesar de só constar o truque para jogar com Meat no Playstation (na seção Pró-Dicas), também é possível jogar com ele no N64, o truque é o mesmo;
- Todos os golpes são válidos com o seu lutador a esquerda da tela, se estiver do lado direito, apenas inverta os comandos.

KOMANDOS

NINTENDO 64

B ..... Soco Alto
A ..... Soco Baixo
C◀ ..... Bloqueio
C▼ ..... Corrida
C▲ ..... Chute Alto
C▶ ..... Chute Baixo
R ..... Sidestep (fundo)
L ..... Sidestep (frente)

PLAYSTATION

□ ..... Soco Alto
X ..... Soco Baixo
R1 ..... Bloqueio
L1 ..... Corrida
▲ ..... Chute Alto
○ ..... Chute Baixo
R2 ..... Sidestep (fundo)
L2 ..... Sidestep (frente)

LEGENDA

SA ..... Soco Alto
SB ..... Soco Baixo
CA ..... Chute Alto
CB ..... Chute Baixo
RN ..... Corrida (Run)
BL ..... Bloqueio (Defesa)

GOLPES BÁSICOS

Sidestep (para o fundo da tela): RN, RN
Sidestep (para frente da tela): ↓ + RN, RN
Pegar arma ou objeto no chão: ↓ + RN (com o seu personagem sobre o objeto
Chute giratório: ← + CA
Rasteira: ← + CB
Uppercut (Gancho): ↓ + SA
Soco agachado: ↓ + SB
Chute alto agachado: ↓ + CA
Ankle Kick: ↓ + CB
Face Smash: SA (de perto)
Arremesso: SB (de perto)
Knee Smash: CA (de perto)
Bone Breaker: CB (de perto)
Heavy Hit: SA (de perto, com o oponente no ar)

KOMBOS BÁSICOS

4-Hit Pop-up: SA, SA, CA, ↓ + SA
3-Hit Pop-up: SA, SA, ↓ + SA
3-Hit Pop-up: CA, CA, ↓ + CA
3-Hit Pop-up: SA, CA, ↓ + CA
3-Hit Basic: CA, ← + SB, SB

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓← + SB
Falling Fireball from Above: ←← + SA
Rising Fireball from Below: →→ + SB (pode ser feito no ar)
Air Fist: ↓→ + SA
Super Roundhouse Kick: ←↓→ + CB
Hand Stand: BL + CB
Siga com:
Segure SB para girar;
BL ou Pulo para voltar ao normal;
CA para chutar (derruba oponente);
CB para chutar (não derruba oponente)

COMBOS

8-Hit MAX: SA, CA, ↓+SA, Fireball from Below, SA, SA, voadora com CA, Air Fist
5-Hit MAX: No canto - Fireball from Below, Super Roundhouse Kick, SB, Fireball from Below, Super Roundhouse Kick

FATALITY

Fatality 1 (Overhead Rip): ↑→↑← + CA (de perto)
Fatality 2 (Head Explosion): ↑↑↑↓ + BL (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): →→↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→↓ + CA (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →← + SA
Torpedo Dive: →→ + CB (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓↑
Lightning Bolt: ↓← + SB

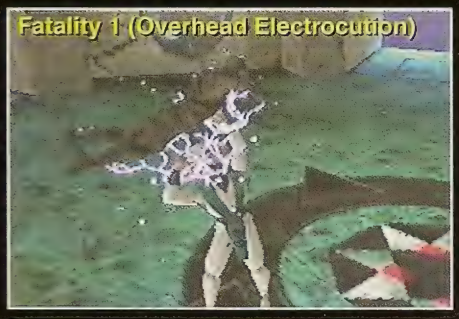
COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Teleport, SB, voadora com SB, CA, Torpedo Dive
8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Torpedo Dive
8-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive
8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA, Torpedo Dive

FATALITY

Fatality 1 (Overhead Electrocution): →←↑↑ + CA (de perto)

Fatality 2 (Impalement Electrocution): ↓↑↑↑ + SA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓→← + BL (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→↓ + SB (de perto)



SHINNOK

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ←→ + SB

PERSONIFICAÇÕES

Kai: →→→ + CB
Raiden: ↓→→ + SA
Liu Kang: ←←→ + CA
Reptile: ←←→ + BL
Scorpion: →← + SB
Jax: →↓→ + CA
Reiko: ←←← + BL
Cage: ↓↓ + SA
Jarek: ←←← + CB
Tanya: ←→↓ + BL
Fujin: →→← + CA
Sub-Zero: ↓← + SB
Quan Chi: ←→←→ + CB
Sonya: →↓→ + SA

FATALITY

Fatality 1 (Hand of Hell): ↓←→↓ + RN (de perto)
Fatality 2 (Two Hand Smash): ↓↑↑↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ↓→← + SA (de perto)

LIU KANG

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ←→ + CB
High Fireball: →→ + SA (pode ser feito no ar)
Low Fireball: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB por 3 segundos, solte CB

COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, SB, voadora com CA, High Fireball (no ar)
9-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
7-Hit MAX: No canto.- voadora com CA, voadora com CA, SA, Bicycle Kick, SB, Flying Kick, Flying Kick
6-Hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Bicycle Kick, Flying Kick
4-Hit 30%: CA, → + SB, SA, Flying Kick

FATALITY

Fatality 1 (Dragon Swing): →→→↓ + CA + CB + BL (média distância)
Fatality 2 (Throw and Fireball): →↓↓↑ + SA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): →→← + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + CA (de perto)

REPTILE

GOLPES ESPECIAIS

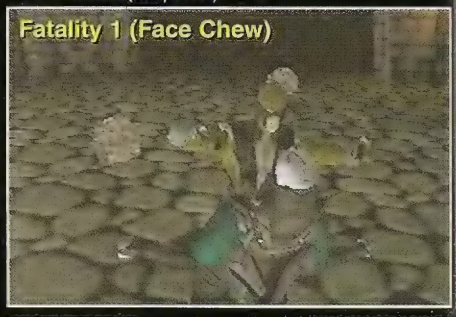
Empunhar Arma: ←← + CB
Acid Spit: ↓→ + SA
Dashing Punch: ←→ + SB
Invisibility: BL + CA
Super Krawl: ←→ + CB

COMBOS

8-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Super Krawl, SB, Dashing Punch
6-Hit 39%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, ↓+CA, Super Krawl, Dashing Punch

FATALITY

Fatality 1 (Face Chew): Segure SA + SB + CA + CB, ↑ (de perto)
Fatality 2 (Acid Puke): ↑↓↓↓ + SA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓→→ + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ↓↓→ + CA (de perto)



SCORPION

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA (pode ser feito no ar)
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Breathe Fire: ↓→ + SB

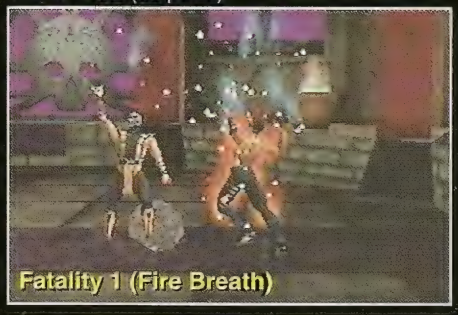
COMBOS

11-Hit MAX: No ar - SA, CA, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Air Throw
11-Hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA
11-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, SB, Air Throw
11-Hit MAX: SA, CA, ↓ + CA, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voadora com SA, CA
10-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Breathe Fire, Teleport Punch, Spear, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB, Breathe Fire
9-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, SA, Corra, Breathe Fire
9-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA
9-Hit MAX: SA, CA, CA, Spear, SA, SA, CA, CA, empunhar arma
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, CA, empunhar arma
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, ← + CA
8-Hit MAX: CA, CA, Spear, SA, CA, ↓+SA, Corra, SA, Breathe Fire

8-Hit MAX: voadora com CA, Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire
6-Hit MAX: SA, ↓ + SA, Spear, SA, CA, ↓+SA
6-Hit MAX: Segurando a arma, no canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, arremesso, Spear, CA, SA
6-Hit MAX: Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, CA
6-Hit MAX: Segurando a arma - SA (no ar), Teleport Punch, Spear, CA, → + SB
8-Hit MAX: SA (com o oponente no ar), Teleport Punch, Spear, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Breathe Fire

FATALITY

Fatality 1 (Fire Breath): ←→→← + BL (de média distância)
Fatality 2 (The Sting): ←→↓↑ + SA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): →↓↓ + CB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + CB (de perto)


Fatality 1 (Fire Breath)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓→ + SA
Ground Wave: →→↓ + CB
Dash Punch: ↓← + SB
Backbreaker: BL (próximo ao oponente no ar)
Fist Fireball: ↓→ + SB
MultiSlam (5 passos):
1º Slam - SB (de perto)
2º Slam - segure RN + BL + CA
3º Slam - segure SA + SB + CB
4º Slam - segure SA + BL + CB
5º Slam - segure SA + SB + CA + CB

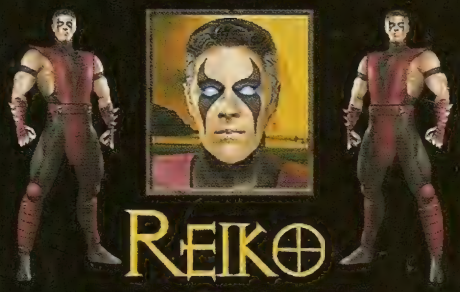
COMBOS

11-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Backbreaker, Corra, MultiSlam

FATALITY

Fatality 1 (Arm Rip): segure CB por 5 segundos, →→↓→ + solte CB (de perto)
Fatality 2 (Head Clap): ←→→↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): →→← + CB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + SA (de perto)

Fatality 1 (Arm Rip)



GOLPES ESPECIAIS

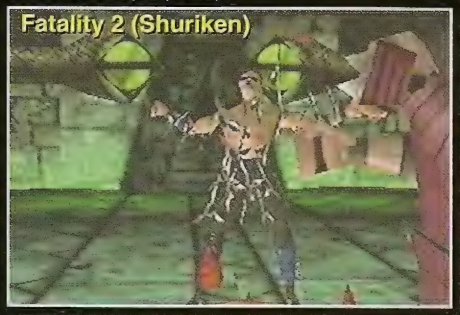
Empunhar Arma: ↓← + SA
Teleport: ↓↑
Siga com:
BL para arremessar (de perto)
Spin Around Opponent: ←→ + CB
Flip Kick: ←↓→ + CA
Shurikens: ↓→ + SB

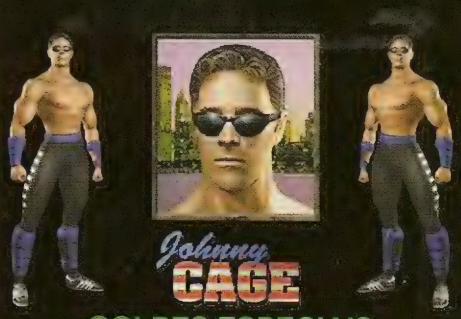
COMBOS

10-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, SA, Teleport com arremesso
8-Hit MAX: SA, CA, CA, Flip Kick, Corra, SA, SA, voadora com CA, Teleport, CB
8-Hit MAX: SA, CA, ↓ + SA, SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens
8-Hit MAX (VS. CPU): Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, ↓ + SA, Flip Kick, SA, SA, Shurikens
7-Hit MAX: Segurando arma - voadora com CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, CA, Flip Kick, voadora com SA, Teleport, SB
7-Hit MAX: voadora com SA, SA, CA, CA, Corra, Bone Breaker

FATALITY

Fatality 1 (Torso Kick): →↓→ + SB + BL + CA + CB (de perto)
Fatality 2 (Shuriken): ←←↓↓ + CA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓← + SB (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→↓ + CB (de perto)


Fatality 2 (Shuriken)



GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →↓→ + CB
Shadow Kick: ←→ + CB
Shadow Uppercut: ←↓← + SA
High Fireball: ↓→ + SA
Low Fireball: ↓← + SB
Split Punch: BL + SB

COMBOS

9-Hit MAX: voadora com SA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voadora com CA, Shadow Kick
9-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick
6-Hit 36%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Shadow Kick

FATALITY

Fatality 1 (Torso Rip): →←↓↓ + CA (de perto)
Fatality 2 (Decapitation): ↓↓→↓ + BL (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓→→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + CB (de perto)

Fatality 1 (Torso Rip)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + SA
Cannonball Roll: ←→ + CB
Ground Shaker: ←↓← + CA
Tri-Blade: ↓← + SB
Vertical Cannonball Roll: →↓→ + SA

COMBOS

9-Hit MAX: SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Vertical Cannonball Roll (não acerta), SB, voadora com CA, Fallback Slam
5-Hit MAX: Segurando a arma - SA (com o oponente no ar), Corra, SA, Corra, SA, Corra, SB, Fallback Slam

FATALITY

Fatality 1 (Heart Rip): →←→→ + CB (de perto)
Fatality 2 (Eye Laser): ↑↑→→ + BL (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): →↓→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→→ + SB (de perto)

Fatality 1 (Heart Rip)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Fireball: ↓→ + SA
Downward Air Fireball: ↓← + SB (no ar)
Split Kick: →↓← + CB
Corkscrew Kick: →→ + CB

COMBOS

8-Hit MAX: voadora com SA, SA, CA, ↓+SA, Corra, SA, Corkscrew Kick, voadora com CA, Fireball
7-Hit MAX: Oponente pulando em você - CA, Corkscrew Kick, SA, voadora com CA, Corkscrew Kick, SB, Split Kick
6-Hit 38%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SB atrasado, Corkscrew Kick, Uppercut
5-Hit ??%: CA, CA, Corkscrew Kick, SA, Split Kick

FATALITY

Fatality 1 (Twisted Kiss): ↓↓↑↓ + SA + BL (de perto)
Fatality 2 (Neck Break): ↓→↓→ + CA (de perto)
Stage Fatality (Prison Fan): ←→↓ + SA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→→ + SB (de perto)

Fatality 1 (Twisted Kiss)

GOLPES ESPECIAIS

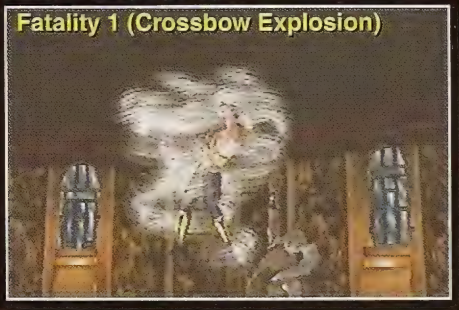
Empunhar Arma: ←← + SB
Whirlwind Spin Throw: →↓ + segure SB
Dive Kick: ↓ + CB (no ar)
Tornado Lift: →↓→ + SA
Siga com:
←→↓ + CB para um Slam (arremesso)
Rising Knee: ↓→ + CA

COMBOS

7-Hit ??%: SA, CA, ↓ + SA, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee
6-Hit ??%: Tornado Lift, deixe o inimigo cair, Tornado Lift, deixe o inimigo cair, SA, Rising Knee
5-Hit ??%: Tornado Lift, Slam, SA, pulo vertical com CA, Dive Kick (erre de propósito), ↓ + SA
5-Hit MAX: Whirlwind Spin Throw, Dive Kick, Tornado Lift, empunhar arma, Slam, arremessar arma
4-Hit MAX: Dive Kick, Tornado Lift, Slam, CA, Rising Knee
3-Hit MAX: Segurando a arma - Tornado Lift, voadora com SA (atrasada), Tornado Lift, Slam, arremesse arma

FATALITY

Fatality 1 (Crossbow Explosion): aperte RN + BL cinco vezes (de média distância)
Fatality 2 (Wind Skinner): ↓→→↑ + BL (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓↓↓ + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): ←→← + SA (de perto)


Fatality 1 (Crossbow Explosion)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓→ + CA

Ice Blast: ↓→ + SB
Ice Clone: ↓← + SB (pode ser feito no ar)
Slide: SB + BL + CB

COMBOS

13-Hit MAX: Ice Blast, pulo vertical com C SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voado com CA, Slide, SA, voadora com CA, Slide
11-Hit MAX: pulo vertical com CA, Ice Bla pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Cor SA, SA, voadora com CA, Slide
11-Hit MAX: CA, Ice Blast, pulo vertical co CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, voado com CA, Slide
10-Hit MAX: CA, Ice Blast, pulo vertical co CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, voado com SA, CA
9-Hit MAX: Ice Blast, CA, Ice Blast, SA, CA, + CA, Corra, SA, pulo vertical com CA, Slide
8-Hit MAX: Ice Blast, pulo vertical com CA, I Blast, pulo vertical com CA, SA, CA, ↓+S ←+CA
7-Hit MAX: Ice Blast, CA, CA, empunhar arm ←+SB, Slide, →+SB
6-Hit MAX: CA, CA, Ice Blast, CA, C empunhar arma
5-Hit MAX: Ice Blast (com o inimigo no a voadora com CA (de perto), Ice Blast, pu vertical com CA, ↓ + SA
Dica: Após fazer qualquer combo que termin em um Slide, faça o Ice Clone para congelar oponente enquanto ele estiver se levantand deixando-o vulnerável para outro combo.

FATALITY

Fatality 1 (Spine Rip): →←→↓ + SA + BL RN (de perto)
Fatality 2 (Deep Freeze): ←←↓← + SA (d média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↑↑↑ + CA (d perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes ↓↓↓ + CB (de perto)

Fatality 1 (Spine Rip)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: ↓← + CA
Air Throw: BL (próximo ao oponente no ar)
Overhead Tele-Stomp: →↓ + CB
Flying Skull: →→ + SB

Slide Kick: →→ + CA
Weapon Steal: →← + SA (rouba a arma do oponente)

COMBOS

8-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, SA, Overhead Tele-Stomp
7-Hit MAX: pulo vertical com CA, SA, SA, CA, CA, empunhar arma, voadora com SA
5-Hit MAX: No canto - pulo vertical com CA, pulo vertical com CA, voadora com SA, SB, Air Throw
4-Hit XX%: SA, SA, CA, Weapon Steal, usar arma (o dano depende da arma roubada)

FATALITY

Fatality 1 (Leg Rip): segure CB por 5 segundos, ↓→↓→ + solte CB (de perto)
Fatality 2 (Second Fatality Mimic): ↑↑↓↓ + SB (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): →→↓ + SA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →→← + CB (de perto)

GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CB
Energy Ring Blast: ↓→ + SB
Leg Grab: ↓ + SB + BL
Square Wave Punch: →← + SA
Vertical Bicycle Kick: ←←↓ + CA
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Cartwheel: ←↓→ + CB

COMBOS

9-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, SB, Cartwheel, voadora com CA, Air Throw
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Square Wave Punch
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, voadora com CA
8-Hit MAX: SA, SA, CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Air Throw
8-Hit MAX: CA, CA, Cartwheel, CA, Cartwheel, Square Wave Punch
7-Hit 38%: SA, CA, ↓ + SA, Corra, SA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw
6-Hit MAX: Perto do canto - CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Vertical Bicycle Kick
6-Hit MAX: CA, CA, Cartwheel, Corra, SB, Cartwheel, Energy Ring Blast
6-Hit ??%: SA, CA, CA, Cartwheel, pulo vertical com CA, Air Throw
5-Hit ??%: CA, CA, Cartwheel, voadora com SA, Air Throw

FATALITY

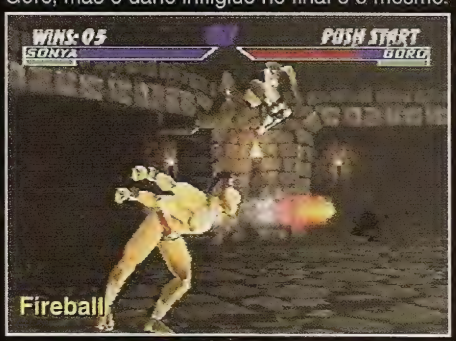
Fatality 1 (Exploding Kiss): ↓↓↓↑ + RN (de média distância)
Fatality 2 (Leg Grab Body Split): ↑↓↓↑ + CA (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓←← + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →↓→ + SA (de perto)

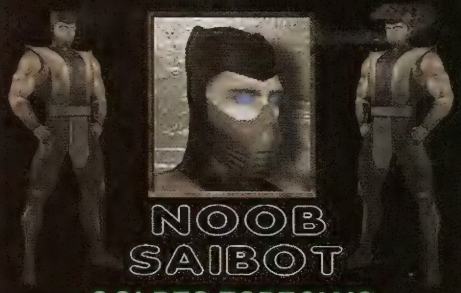
GOLPES ESPECIAIS

Fireball: →← + SA
Tele-Stomp: →→← + CA
Ground Shaker Stomp: ←→↓↓ + CA
Two Hand Swipe: →→ + SA
Super Uppercut: ↓↓ + SA
Lunge Kick: ←← + CA

FATALITY

Goro não possui nenhum Finish Move
Notas: Goro não pode ser arremessado no ar (com algum Air Throw). Ele recebe apenas 1/3 do dano de um personagem comum. Combos que podem ser feitos repetidamente, que normalmente são cortados pelo Maximum Damage, podem ser feitos até três vezes em Goro, mas o dano infligido no final é o mesmo.





GOLPES ESPECIAIS

Empunhar Arma: →→ + CA
Fireball: ↓→ + SB (pode ser feito no ar)
Air Throw: BL (próximo ao inimigo no ar)
Teleport: ↓↑
Siga com:
BL para arremessar;
SA ou SB para socar;
CA ou CB para chutar;

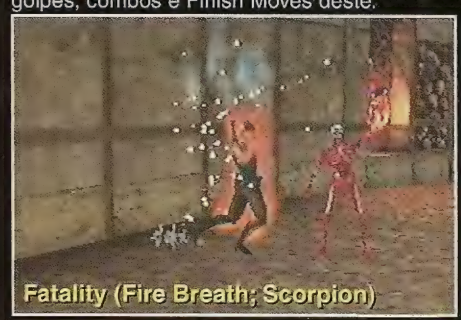
COMBOS

5-Hit 23%: voadora com SA, CA, ↓ + SA, Fireball
4-Hit 16%: SA, CA, ↓ + SA, Fireball

FATALITY

Fatality 1 (Torso Rip): ?? (de perto)
Fatality 2 (Deep Freeze): ?? (de média distância)
Stage Fatality (Prison Fan): ↓←← + CA (de perto)
Stage Fatality (Goro's Lair Ceiling Spikes): →↓→ + CA (de perto)

Notas: Meat é um esqueleto coberto de sangue e músculos. Ele age como o personagem que você escolheu, assim, ele possui todos os golpes, combos e Finish Moves deste.



Guilty Gear, este é um dos games de luta em 2D que oferece uma jogabilidade de primeira e diversão nota 10. Por incrível que pareça, foi produzido por uma empresa não muito conhecida pelos gamemaníacos, a Arc System Works, que conseguiu ter o mesmo êxito nos jogos de luta que uma grande empresa. O game tem características muito parecidas com os da Capcom e SNK, um visual muito bem elaborado, dez personagens carismáticos, todos desenhados com um estilão a la Street Fighter Alpha. Um dos sistemas que o game oferece é o combo aéreo, que para quem já jogou Marvel Super Heroes, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter e Marvel vs. Capcom está ligado.

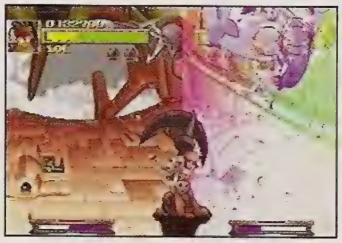
A única diferença é que em Guilty Gear o combo é conhecido como gatling combination, o qual você aperta dois botões ao mesmo tempo, bate no oponente e ele (ou ela) será lançado para o alto e ficará lá por alguns segundos. Neste momento, você poderá seguir o inimigo no ar, aplicar uma combinação de golpes e deixá-lo tontinho, tontinho.

Outro recurso que o game possui é um comando especial, chamado Destroyer. Este comando é um tipo de fatality que, como no combo, é acionado com dois botões pressionados juntos e deverá ser feito perto do inimigo. Uma luz vermelha aparecerá na tela e com um simples comando, por exemplo, no primeiro round, DESTRÓI literalmente o oponente, tanto que você nem precisa se esforçar para jogar o segundo round, pulará direto para próxima luta, ou, se preferir, combinar com um combo aéreo. Mas não fique pensando que é só chegar e aplicar um Destroyer no game e tudo bem, o mesmo possui um alto nível de dificuldade, principalmente quando o assunto é o chefão final.

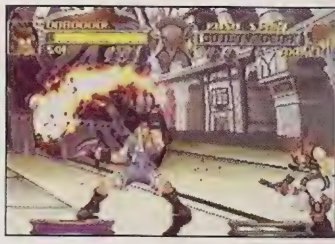
O chefão final aí não leva desaforo para casa. Tenha muito cuidado porque ele é difícil à beça.

Em Guilty Gear existe ao todo dez personagens selecionáveis e dois secretos que, para habilitá-los, você só precisa terminar o game e depois ir na tela de seleção de personagens, que com certeza, eles estarão lá.

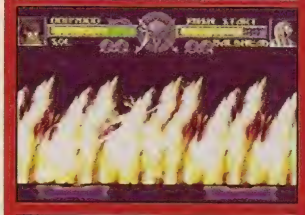
O game também é adaptável ao controle Dual Shock para uma experiência mais chocante. Outra coisa interessante no game são os movimentos tirados de animes famosos do Japão, tais como Sol's Dragon e Songokuu's Kaiouken, adaptados para Guilty Gear. Os gráficos estão demais, estilão 2D anime com frames muito bem detalhados. No estágio Millia Rage, por exemplo, se olhar para o lado esquerdo da tela, vai notar uma movimentação quase que perfeita de alguns pombos. Os som do game é muito bom, inclusive as músicas, efeitos sonoros e vozes dos personagens. E uma coisa que raramente os gamemaníacos reparam em um jogador são as vozes. E pensando nisso colocaram no game vozes muito conhecidas dos japoneses, como a de Kusao Takeshi (Dragon Ball Z Trunks, Guyver's Fukamachi Shou, Samurai Troopers Rekka No Ryou, que faz o personagem Ky Kiske), Shiozawa Kaneto (de Zato One e Dr. Baldhead), Nanba Keiichi (Andy Bogard de Fatal Fury, jogo e versões de anime, aqui faz Axl Ion) e muito mais. A jogabilidade está excelente como um bom jogo de luta deve ter, resumindo, este com certeza é um dos melhores jogos de luta em 2D para Playstation, e que você não deve deixar de jogar. É obrigatório para os fãs de games de luta.

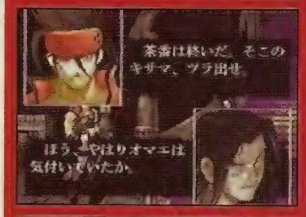


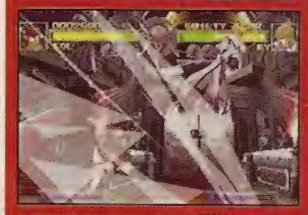
Os Fatalities especiais, chamados Destroyer, acabam mesmo com o inimigo.



As animações do game estão um verdadeiro arraso!







LEGENDA

□.....Soco
X.....Chute
△.....Slash
O.....H-Slash
L1.....Provocação (Chohatsu)
R1.....Provocação (Keii)
△ + O.....Lançar para o alto (para um combo)
↓, ↑.....Super pulo
←, ←.....Corrida para trás (pode se feito no ar)
→,→.....Corrida para frente (pode se feito no ar)

Destroyer

Aperte □ + X (perto do inimigo) e quando a tela ficar vermelha aperte ↓↘→ + □ ou X.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

GUILTY GEAR

ARC SYSTEM WORKS — ∞

LUTA — 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	3.7
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

- As animações são de primeira
- Vozes de atores japoneses bem conhecida da galera

CONTRAS

- O game poderia ter finais com mais animações

CLAS. FINAL 4.2

SOL BADGUY

Gun Frame
↓↘→ + Slash

Volcanic Viper
→↓↘ + Slash

Bandit Revolver
↓↘→ + Chute

Bandit Shotgun
↓↙← + Chute

Flame Vortex
↓↙←↓↙← + H.Slash

Dragon Install
↓↙←↓↙← + Slash

CHIPP ZANUFF

A.Blade
↓↘→ + Soco

B.Blade
→↓↘ + Soco

Y.Blade
←↙↓↘→ + H.Slash

Ten'I
↓↘→ + Slash

Meisai
↓↙← + Chute

Z.Blade
↓↘→↓↘→ + Chute

Dr. BALDHEAD

Souten Enshin
↓↘→ + Soco, ← ou →

Mettagiri
→↓↘ + Slash

Going My Way
↓↙← + Slash

Rerere No Tsuki
←↙↓↘→ + H.Slash, ←←

Crazy Beat
→↓↘ + Slash

Psycho Operation
↓↘→↘↓↙← + H.Slash

MAY

Aqua Rolling
↓↘→ + Slash

Restive Rolling
→↓↘ + Slash

Mist Finer
↓↙← + Slash

Overhead Kiss
←↙↓↘→ + Chute

POTEMKIN

P. Buster
→↘↓↙←→ + Chute (de perto)

Nitro Hook
←↙↓↘→ + Chute

Mega Fist
↓↘→ + Soco

Graviton Stomp
→↓↘ + Chute

Vulcan Straight
→↘↓↙←→ + H.Slash

AXL ION

Rensen Geki
←, → + Soco

Benten Gaki
→↓↘ + Slash

Raiei Sangeki
←↙↓↘→ + Chute

Tenhou Seki
↓↙← + Soco

Metal Massacre
→↘↓↙← + Chute

Kusari Atsui
↓↘→↘↓↙← + H.Slash

ZATO

Dranker Shade
↓↙← + Soco

Climb Darrness
←↙↓↘→ + H.Slash

Invite Hell
↓↓ + Slash

Break The Law
→↘↓↙← + Slash

Yami Kakato
→ + Chute

Hell Demon
→↘↓↙←→↘↓↙← + H.Slash

KLIFF UNDERSN

Houkou Gaeshi
↓↘→ + Soco

Zugaisai
↓↙← + Slash

Kubinatagi
↓↙← + Chute

Urokohagashi
Slash rapidamente

Bakamonoda
L1

Dragon's Teeth
←↙↓↘→←↙↓↘→ + H.Slash

MILLIA RAGE

Living Lancer
↓↘→ + Slash

Living Lancer II
↓↙← + Slash

Condemn Top
→↓↘ + Slash

Lust Shaker
Slash rapidamente

Zenten
↓↙← + Chute

Living Lancer III
↓↘→↓↘→ + H.Slash

KY KISKE

Stun Edge
↓↘→ + Slash

Vapor Thrust
→↓↘ + Slash

Stun Dipper
↓↘→ + Chute

Holy Thrust
←↙↓↘→←↙↓↘→ + H.Slash

Needle Spike
→↘↓↙← + Chute

TESTAMENT

Exe Beast
←↙↓↘→ + H.Slash

Phantom Soul
↓↘→ + Soco

Grave Digger
↓↘→ + Slash

Panzer Centipede
→↓↘ + Slash

Scythe Grip
↓↙← + Chute

Summon Soul
↓↘→↓↘→ + H.Slash

JUSTICE

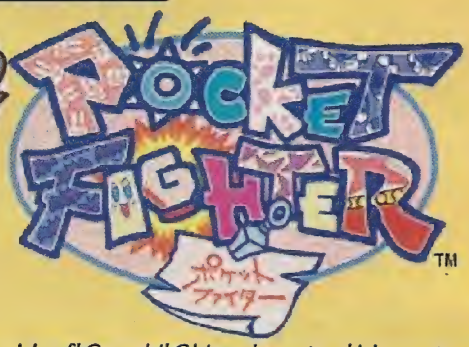
S. B. T.
←↓↙ + Chute

Imperial Ray
→←↙↓↘→ + Slash

Valkyrie Arc
↓↘→ + Soco

Michael Sword
←↙↓↘→ + Slash

Pocket Fighter



"—Munf! Soushi! Shingokusatsu! Messatsu!"
- Gouki / Akuma, em seu momento de extrema expressividade...

— Doushita doushita? Não tente se levantar! Cara, você é tão fraco quanto eu! Eu vou colocar um grande machucado em você! Oshiya oshiyaa! É mais divertido tirar com a sua cara que bater em você! Até meu pai pode vencer você (e olha que ele está morto)! Continue com sua outra profissão... Bem Gafanhoto, você pediu por isso! Garui Garui! Oyaji! Yahoey! Yoyuchi!"
-Dan Hibiki, em um momento de profunda depressão...

Há quase um ano atrás, entre setembro e outubro, um arcade não muito anunciado atingira um sucesso inesperado. Inesperado mesmo para a Capcom, que nunca joga para perder. Unindo vários personagens famosos de fighting games da Capcom, como Ryu, Morrigan, Tabasa (a Tabatha, de Red Earth, o primeiro game a utilizar-se da placa CPS3) e até mesmo Ibuki (do então recente título Street Fighter III), Pocket Fighter conseguiu conquistar fãs por todo o Japão. "Mas por que isso? Já existia X-Men Vs. Street Fighter nesta época! Assim, personagens de games diferentes em um mesmo título não eram novidade nenhuma...", você pode dizer. Todavia, o sucesso do game não estava no crossover de astros da softhouse, mas sim na forma com que estes se apresentavam. Em Pocket Fighter você podia escolher entre Ryus, Kens e Chun-lis, algo comum, simples e até normal. "Normal", não fosse os personagens estarem em SD (Super Deformed, as formas cabeçudas e com corpinhos, satirizando personagens famosos)! Além de poder comandar personagens SD, você também era um sério candidato a dar boas gargalhadas com os elementos contidos no título, indo desde uma Chun-li que se traveste de Jill Valentine até um Dan Hibiki (considerado um dos "personagens secretos"...) tentando provar que Elvis não morreu mesmo... Em outras palavras, o game conquistou seu lugar na preferência do público pela aparência "bonitinha" dos personagens, algo que elevava monumentalmente o carisma de alguns personagens (Dan Hibiki? Nem se fala... Seu Chohatsu Densetsu era o melhor de toda a saga de Street Fighter); pelo humor nele contido, tanto no enredo (a pequena Chun-li quer se tornar famosa e, para isso ela quer capturar um exemplar raro dos felinos para colocar no zoológico...) quanto nos próprios golpes (a Felicia se transformando em Rockman e usando a Rockbuster) e especiais (Ryu chama-chuva e seu Ame Tatsumaki Sempuukyaku); e, em outros casos, até pela jogabilidade mais simples (dos seis botões, somente três remanesceram: o soco, o chute e o novíssimo Special, com um golpe exagerado e indefensável), pela maior facilidade de se encaixar combos (soco, soco, chute, chute e soco...) ou mesmo pela facilidade em se soltar os especiais (o comando normal, mas com o botão Special). E assim, o título que fora inicialmente designado para crianças e somente do mercado japonês, logo atiçou a curiosidade dos americanos, fazendo com que o título fosse levado para os States, onde recebera o nome de Super Gem Fighter, conseguindo um sucesso bastante satisfatório.

FICHA TECNICA

POCKET FIGHTER

CAPCOM — CD

LUTA — 1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.8

PROS

- Foram adicionadas vários minutos de vozes, além de novos modos que tornam-no várias vezes melhor que a versão dos arcades
- Perda de quadros de animação imperceptível

CONTRAS

- Apenas doze personagens, se comparado a outros games da produtora

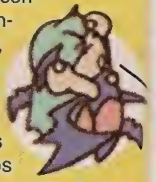
CLAS. FINAL 4.8

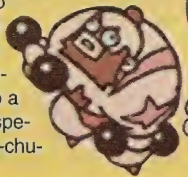
A melhor conversão da Capcom para Playstation...

É claro, sendo um sucesso nos arcades, logo se cogitou a possibilidade do lançamento em consoles caseiros. Para variar, Playstation e Saturn eram os mais cotados candidatos, devido ao processador de 32-bit, compatível com o engine (sistema) do game. Todavia, após o fiasco de X-Men Vs. Street Fighter e o atraso de mais de dois anos de X-Men: Children of The Atom no Playstation, ambos games de luta em 2D e com uma perda imensurável de quadros de animação dos Sprites, a Capcom preferiu continuar ali com seus títulos poligonais (Resident Evil / Bio Hazard, Street Fighter EX Plus Alpha ou mesmo Breath of Fire III), onde o console da Sony levava vantagem sobre o da Sega (e este último se mostrava quase perfeito para tais conversões, devido aos 6 Mega RAM da somatória do cartucho de 4 Mega RAM com os 2 Mega RAM do aparelho).

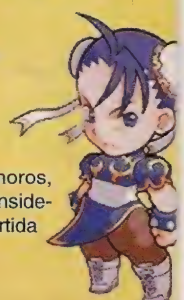
Mas, de repente, sem aviso algum (diferente da versão de Saturn que, juntamente com Dungeons & Dragons Collection e Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter, vem sendo anunciado desde o lançamento de Vampire Savior), surge Pocket Fighter para Playstation. E a maior das surpresas é a qualidade do game: A PERDA DE QUADROS DE ANIMAÇÃO É QUASE NULA! Simplesmente um esplendoroso trabalho da Capcom, que tornou imperceptível a diminuição dos frames. E isso tanto nos cenários, onde pode-se ver desde uma Cammy de quatro anos de mãos dadas com Bison / Vega olhando para uma vitrine de uma loja de brinquedos (um sprite simples) até um Demitri escorregando pelos corredores espelhados (vampiro tem reflexo? Não? Então os verdadeiros vampiros são os lutadores selecionáveis, e não Demitri, certo? Hmm... É melhor deixar pra lá...) de seu castelo, todo feliz; quanto dos personagens. Foram mantidos todos os seus Flash Combos (Ibuki que vira pingüim, Rolento, sacerdote, armeiro do Japão antigo e até Samurai em seu combo...) e golpes (exetuando o efeito em que o personagem dá uma volta ao mundo, saindo do outro lado da tela), além dos especiais (Shungokusatsu? Tem sim, senhor!), garantindo uma fidelidade muito grande, em termos gráficos, ao Arcade. Sem contar, claro, os dois personagens secretos, Dan Hibiki e Akuma / Gouki, também presentes.

Mas esta não é considerada a melhor conversão da Capcom à toa. Há muito mais que isso. Como sempre, a produtora acrescentou alguns pequenos elementos que tornam o game ainda mais divertido. Uma das maiores novidades na parte sonora. Apesar da música e as consagradas trilhas manterem-se como as originais, um outro ponto recebera um melhora significativa. Qual o ponto? Bem, durante as pequenas historinhas do Arcade Mode, haviam, no arcade, somente as legendas com pequenas cenas, contando a bem humorada desventura dos personagens. Agora, some a isso uma narração destes pelos próprios personagens! Em outras palavras, os gênios da Capcom adicionaram quase uma hora de vozes a esta versão de Pocket Fighter (algo que provavelmente também estará na versão de Saturn, a ser lançada em julho de 98), causando mais e mais gargalhadas geradas pela interpretação incomparável dos dubladores.

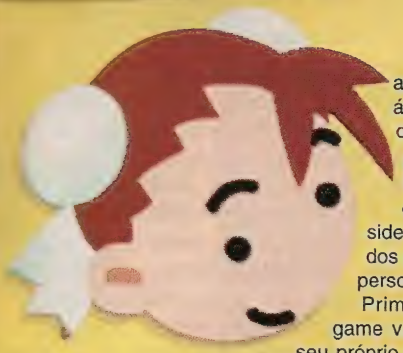




Tsukutte Fighter, exclusividade da versão caseira



Além da implementação dos termos sonoros, Pocket Fighter para Playstation pode ser considerado quase um "três-em-um". Ao fim da divertida



apresentação (a mesma do arcade, aliás), três opções aparecerão. Da esquerda para a direita temos **Tsukutte Fighter** (つくって ファイター), **Pocket Fighter** e **Justice High-School: Legion of Heroes**. Cada um pode ser considerado um game em separado, apesar dos dois primeiros possuírem os mesmos personagens. Mas vamos por partes.

Primeiramente Tsukutte Fighter. Neste game você terá a oportunidade de construir seu próprio personagem! "Quer dizer que eu vou poder desenhar meu personagem na tela?", você se pergunta. A resposta é não. "Então eu vou poder colar a cabeça do Zangief no busto da Lei-Lei / Hisien-Ko, com o abdômen do Ryu, o bumbum da Morrigan e as pernas da Chun-li? Viva!", você indaga novamente. A resposta, de novo, é não. Para construir seu personagem você é entrevistado por Tabasa, tendo de responder perguntas do tipo "entre Ken e Ryu, qual é seu lutador preferido?", ou "Qual o estilo de roupa do personagem que você mais gosta?". Ao fim, após responder as questões e nomear seu personagem, um personagem aparecerá, com força, resistência e cards (que alteram os atributos de seu personagem, seja aumentando o poder de ataque, seja elevando a resistência contra certo tipo de ataque) de acordo com suas respostas.

Tendo ele pronto, agora o game se tornará algo parecido com um daqueles Tamagochis. Você equipa (com os Cards) seu personagem da melhor forma possível e coloca-o num dos campos de batalha existentes, com o intuito de colecionar mais e mais cards. Como as opções deste mini-jogo estão em japonês, a sua Gamers dá uma forcinha e explica cada um dos menus principais. Vamos lá então!

-Setup (セットアップ): É aqui que você equipa seu personagem com até três Cards, conseguidos com os inimigos. Como já dito, os cards alteram, de diferentes formas, os Status do usuário;

-Street Battle (ストリート バトル): Você escolhe um oponente e coloca seu personagem para enfrentá-lo. Caso vença, você receberá o card apresentado abaixo do adversário. Do contrário, nada acontece;

-Survival Battle (サバイバル バトル): Seu personagem passará por uma série de batalhas com a mesma barra de energia (com pequenas recuperações), recebendo os respectivos Cards de seus oponentes;

-Test Battle (テスト バトル): Um adversário aleatório é escolhido, sem nenhum equipamento a ser ganho. Somente para testar seu personagem mesmo...

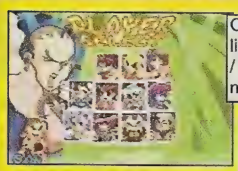
-Rival Battle (ライバル バトル): O seu Bichinho Virtual pode enfrentar o Bichinho de um amigo, assim como em vários games de estratégia;

-Consultório da Tabasa (住格診断): É onde você é entrevistado. Respondendo às perguntas, o personagem, seus atributos e seus equipamentos serão formados. Para começar, escolha a segunda opção, "Por favor (おねがいします。)". Em seguida, uma série de questões aleatórias surgirá;

-Load (ロード): Para carregar seu personagem salvo. Pode-se também colocar as passwords dos personagens, na falta de um Memory Card;

-Save (セーブ): Para salvar seu personagem. Pode-se também colher a password correspondente a seu personagem, na falta de um Memory Card;

-Quit: Sair do game;

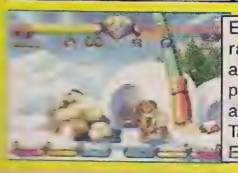


Os dois personagens secretos de Pocket Fighter se localizam exatamente sobre o quadrinho da Chun-li (para Gouki / Akuma) e sobre o de Lei-Lei / Hisien-ko (para o ultra-mega-maxi poderoso Dan Hibiki)

No Running Battle, seu objetivo é vencer todos os outros doze personagens valendo-se somente de uma única barra de energia. A maior atração daqui é o cenário...

Tabasa será a pessoa que o ajudará a construir seu personagem no Tsukutte Fighter, um mini-jogo contido em Pocket Fighter que mais parece um super-tamagochi...

A quantidade de astros que compõem o elenco da Capcom encontrados em Pocket Fighter é imensa. Desde Vega / Balrog tentando esquiar com a ajuda de suas garras até a Lilith, irmãzinha de Morrigan em Vampire Savior



Em Pocket Fighter todos os golpes ficaram mais exagerados e, alguns, até apelões. A girada de braços de Zangief, por exemplo, é imune a rasteiras e magias baixas, valendo o mesmo para os Tatsumakis de Ryu, Ken e Gouki / Akuma. E antes que esqueçamos: "Você errou!"

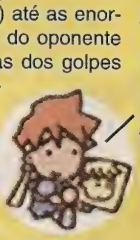
Mas e o jogo? Como é?

Na opção Pocket Fighter, você jogará o game normal, já consagrado nos arcades. Cada personagem possui três golpes especiais, listados na parte inferior da tela, que vão se fortalecendo à medida que as barras a elas pertencentes se enchem. Para que isso aconteça, contudo, é necessário se recolher as jóias (idênticas às de Super Puzzle Fighter, o game que deu origem a Pocket Fighter, caso não tenha sido mencionado anteriormente) que caem dos oponentes ou mesmo os contidos em baús ou criaturas que passeiam pela tela (sobre nuvens, por exemplo...). Existem variados tamanhos de gemas, indo desde a pequenina (conseguida ao se atingir o oponente com golpes normais; elas elevam um pouco a barra de golpes especiais) até as enormes (normalmente localizadas em baús, ou mesmo roubadas do oponente ao se atingi-lo com o botão Special). O máximo que as barras dos golpes especiais podem acumular é três, quando os especiais atingem seu poder máximo (mudando, inclusive, seus gráficos).

Existe também uma outra barra, localizada sob a de energia, que permite o uso dos Specials (bastando realizar o comando dos golpes especiais com o botão de Special; carregável até um máximo de nove e funcionam como os Super Combos de Street Fighter Zero), que se enche ao se realizar Flash Combos (aqueles das transformações...) ou ao receber dano.

Existe também o Counter Attack, que consiste em um contra-ataque (dãã...) de um ataque normal, acionável com trás e o botão de Special. Os arremessos agora são executados com Chute + Soco, enquanto utilizar-se dos itens (conseguidos ao se atingir algumas criaturinhas que passeiam pela tela), capazes de tontear, causar dano, paralisar ou outros tantos, é feito com Chute + Especial.

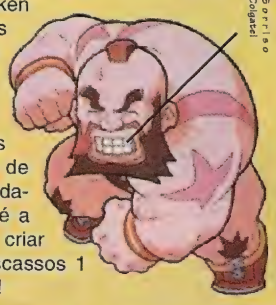
Fora isso, temos, além dos modos já conhecidos (como Practice, Free e Arcade), o Running Battle, uma espécie de Survivor em que o personagem, passando por um corredor com vários membros ilustres do elenco da Capcom (os vários Rockmans, Ryu e Nina de Breath of Fire III e vários outros), até chegar no último desafiante. Vale pelo cenário.



Para quem não conhece, este aqui é o Ryu. Não o Ryu mesmo, mas um desenho feito que eu fiz.

O Demo de Rival School: o prenúncio de um sucesso...

O terceiro dos games, mais à direita, é Justice High School: Legion of Heroes, mais conhecido por estes lados como Rival Schools: United by Fate. "O QUÊ? Rival Schools vem junto com Pocket Fighter?", você se pergunta pasmo. Não, Rival Schools completo NÃO VEM junto com Pocket Fighter. O que você encontra aqui é somente um demo jogável do game, onde pode-se escolher entre Hinata e Batsu, da Taiyou High School, enfrentando Roy e Tiffany, da Ocean High School (se bem que somente Roy luta...). Por ser um demo, pouco pode-se dizer sobre ele, logo que a versão final pode ser melhorada. Entretanto, pelo pouco mostrado, a conversão de RS:UbF parece ter ficado bastante fiel ao arcade, mantendo-se os golpes, Burning Vigor Attacks e Teammate Attacks, com um frame rate bem fluente (30 fps, apesar de tudo), ação rápida e, como o ocorrido com Pocket Fighter, também uma ótima dublagem durante as passagens da história. Por outro lado, as transparências presentes nos golpes em chamas dos personagens desapareceram (como o Shoryuken de Roy), sendo substituídos por polígonos mais simples. O jeito é esperar para conferir a versão final deste sucesso.



Sorriso Colgate!

Finalizando...

Pocket Fighter é um dos melhores games de luta para o Playstation atualmente, ao lado de Guilty Gears, apesar dos poucos personagens. Todavia, este título é mais que isso. Pocket Fighter é a prova final e viva de que a Capcom é capaz de criar conversões primorosas mesmo possuindo os escassos 1 Mega RAM do Playstation. Ponto para a Capcom!

ROAD RASH 3D

Road Rash 3D, o mais recente game da Electronic Arts, com muito mais velocidade e muita a ação dos games da série. Agora com um mundo totalmente em 3D com mais de 150 quilômetros de estradas interligadas. Você poderá passar pelo norte da Califórnia e outros lugares, com todos os dados tirados via satélite, a elevação e a forma do terreno, tudo em três dimensões. As estradas são muito mais ricas que nas versões anteriores, flora e fauna na margem de estrada e colinas, tudo interligado.

O game possui oito tipos de corrida no nível de 1, 10 ou 12 no nível 2, e 12 no nível 3; onde você terá que terminar em primeiro os três níveis para avançar.

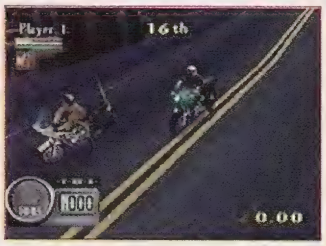
Há quatro diferentes gangues, cada um com um tipo de motocicleta. O tipo de motocicleta corresponde ao terreno que a gangue é baseada. A gangue dos Dewleys fica em áreas abertas perto de colinas. A segunda gangue fica ao longo das estradas de curvy canyon. A terceira gangue, o Kaffe Boys, com motocicletas todinhas equipadas de foguetes japoneses. E finalmente a quarta gangue, os grunges da DeSades, que têm em mãos ótimas motos, e que são muito populares na Europa. As armas também relacionam a cada uma das gangues, eles correm e lutam diferentemente. Você corre contra as gangues e há aproximadamente 12 membros em cada uma delas, 16 motos em cada corrida e quatro para cada quadrilha, mais a sua.

A sensação de interação é muito mais dramática, seus gráficos em 3D, possui entre 20 e 30 frames por segundo, com uma resolução média, para se obter bastante detalhes. (Outros jogos que usam uma alta resolução, têm um ou dois veículos na tela), e a EA precisando de bastante detalhe, conseguiu colocar uma visão em 360° do terreno, capaz de ver a estrada a dez quilômetros de distância.

Os clipes do game contém cenas em FMV com atores reais. É uma das coisas que o FMV pode fazer para enriquecer o game, cerca de 10 à 15 minutos de clipe. Os gráficos de Road Rash 3D estão muito bons, com muitos detalhes, a jogabilidade simples e eficiente, com o controle normal do Playstation já é bom, enquanto com o controle analógico (Dual Shock), é um sonho, o analógico realmente supera o controle original (comum).

Mas o ponto forte mesmo do game, é com certeza a trilha sonora, arrebenta, D+. Portanto você que já amava os Road Rashs anteriores, este aqui então você vai adorar.

Em algumas das motos aperte duas vezes ↓, ↓ para obter uma boa arrancada.



Não fique marcando bobeira, uma vacilada qualquer, a policia logo te pega.

Termine pelo menos o terceiro nível para poder comprar estas motos mais poderosas.

Dê porrada nos motoqueiros para obter suas armas.

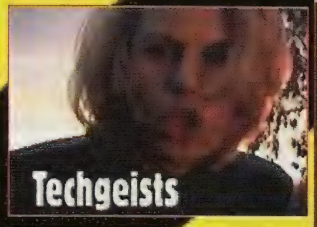
LEGENDA

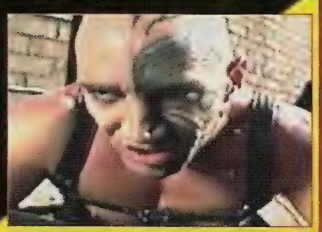
□	Breque
X	Acelerador
O	Soco / Usar arma
▲	Trocar de arma
L1	Ajudar curva p/ esquerda
R1	Ajudar curva p/ direita
L2	Zoom de trás da moto
R2	Visão inversa
Select	Mudar a visão

LEGENDA COMPLEMENTAR

X,X	Aceleração rápida
↓ + X, X	Nitro (somente em motos com level 3)
Chute	↓ + O
Chute rápido	↓ + rapidamente solte O
Start	Pausar o game

AS GANGUES





FICHA TÉCNICA

PlayStation

ROAD RASH 3D	
ELECTRONIC ARTS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	4.5
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	4.3

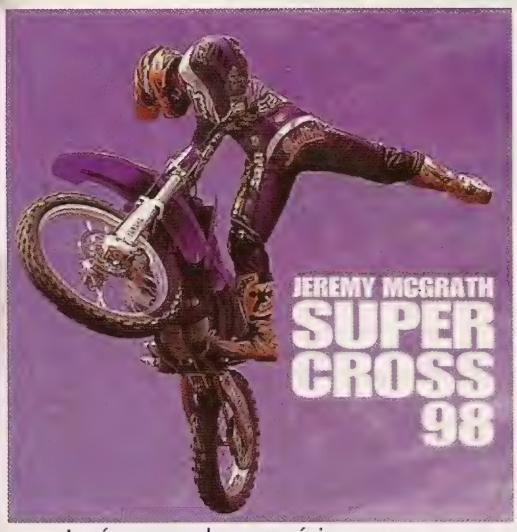
PRÓS

- O nível de detalhes, está altíssima
- O som do game é de arrebentar

CONTRAS

- O game possui muitos defeitos de polígonos, principalmente dos cenários

CLAS. FINA 4.1



Na opção Create Track você poderá criar suas próprias pistas e salvá-las em seu Memory Card.

Existem poucos games de motocross para os consoles de 32 bit, certo? Pensando nisso, a Acclaim acaba de lançar Jeremy McGrath's Super Motocross 98, e como se pode notar no nome do game, o jogo é baseado em um dos mais famosos pilotos de motocross, claro, lá fora.

Como um jogo de motocross, você estará correndo em vários percursos acidentados, bem realistas, onde o asfalto não existe. As primeiras três pistas que você percorrerá são florestas, fazendas e pistas com muita areia, lama e muitos obstáculos do tipo rampa, o básico do motocross. Mas o game não possui só três pistas, no total são sete (incluindo recinto fechado e ao ar livre) que você poderá acessar no decorrer do jogo. Você poderá nomear seu piloto e costumizar suas próprias motos para 80cc, 125cc e 250cc cilindradas. Também poderá criar sua própria pista especial, podendo armazenar até 25 pistas no Memory Card no modo Track Editor, e competir contra um outro amigo. Este tipo de configuração é raro no PlayStation.

O game é compatível com o Sony Analog Controller para uma jogabilidade mais precisa. Há modo para dois jogadores em tela dividida, perspectivas do jogador em visão de primeira pessoa para maior sensação e realismo, cheats escondidos e atalhos.

Os gráficos estão muito bons, bem realistas e os polígonos bem detalhados dão um toque a mais ao game. A jogabilidade é incrível, um ponto muito forte do game. O som está na média, em algumas pistas as músicas são bem legais e em outras, meio chatinhas. Mesmo assim, este game promete a você horas e horas de diversão, já que você pode criar suas próprias pistas, gravá-las no Memory Card e desafiar um amigo para uma corridinha e ver quem é o mais hab[illegible]

Tome muito cuidado na hora de empinar sua moto, pois qualquer esbarradinha em outra moto, certamente fará você cair.

Logo de cara, na apresentação, você poderá curtir um video com o super piloto de motocross Jeremy McGrath, o fera aí com a magrela.

Regule sua moto conforme a pista ou sua sensibilidade.

O visual do game é muito bom, bem realista.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

JEREMY MCGRATH'S SUPER CROSS 98

ACCLAIM	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.1
JOGABILIDADE	2.1
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	3.6

PRÓS

- A jogabilidade excelente
- Pistas bem invocadas
- Você poder criar ou editar suas próprias pistas

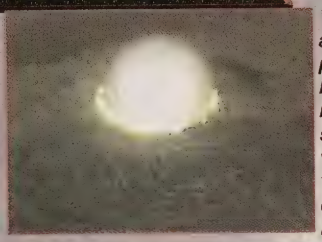
CONTRAS

- O game poderia ter mais pistas e um sistema de escolha de motos diferente

CLAS. FINAL 3.3

Sou Kai Gi

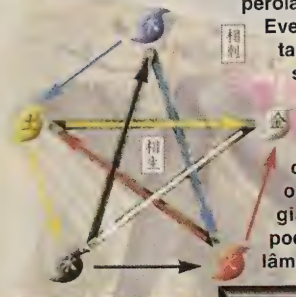
双界儀



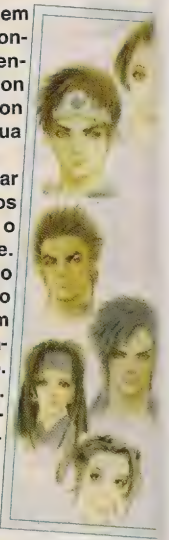
"— Você sabe o que está acontecendo, Saegami? — perguntou a mim o jovem Naoya, já completamente recomposto. Sempre me surpreendi com a força de vida deste rapaz. É incrível notar a velocidade com que ele se recuperara do ataque que sofrera do estranho velho que se apresentara como Kahaku, e do gasto imenso de energia da ressurreição de Mizuho.

Mas, assim que as palavras atingiram meus ouvidos, carregadas pela brisa forte do litoral, pela primeira vez em muito tempo temi por minhas palavras. Não sabia como responder ao rapaz ou mesmo por onde começar. Como explicar que três homens foram capazes de repartir o monte Fuji ao meio e liberar os lendários Koran? Como dizer a ele que nosso mundo está a ponto de sofrer uma invasão total de Korans, de diferentes tamanhos e intensidade de poder, sob a liderança da princesa Nami e seus servos, tendo como oposição somente aqueles que portam dentro de seus espíritos o poder elemental? Ele sempre soube que era um rapaz especial, com dons diferentes dos demais... Mas como explicar que ele é um dos membros desta resistência?"

Anunciado pouco depois do "boom" de Final Fantasy VII, Soukaigi prometia gráficos soberbos, uma jogabilidade jamais vista antes e um Storyline de primeira qualidade, envolvendo conseqüências universais, tornando-o um épico ao mesmo tempo moderno e conservador. Dessas três promessas, que pareceram cumpridas no pequeno Movie-demo contido no CD extra de Chocobo Mistery Dungeon (com outras pérolas da Square inéditas na época, como Parasite Eve e seus CGs em alta resolução), somente estas duas últimas foram cumpridas com um êxito satisfatório.



O enredo é tudo que se podia esperar de um game da Square: envolvente, cativante e repleto de intrincadas tramas. O game se inicia com uma seqüência de CG (ou quase isso...) onde, no topo do monte Fuji, três fachos de energia são visíveis. Sua origem, três homens de poder indescritível unem suas forças e, com uma lâmina de energia, partem o monte em dois. Mas isso foi só o começo. Com a abertura, terríveis aberrações biológicas, chamadas Koran, foram libertadas, trazendo o caos e a destruição às principais cidades do Japão, onde brotaram imensos pilares de cristal vermelho, a fonte de poder dos Koran. Liderando tudo isso, a Princesa Namehime, que planeja, juntamente com seus asseclas, um reinado Koran sobre o mundo. Em um outro canto do país, um jovem especial presencia o anunciamento da invasão de perigosas criaturas. Com a espada do trovão e, posteriormente, a imensa (mais até que a bastarda de Cloud) da Terra, Naoya Mabui começa sua jornada contra as forças desconhecidas dos Koran. Mas nessa batalha ele não estará sozinho. Contará com amigos como Daiki Yashima, com o elemental do Fogo, cujo tamanho só se iguala ao de seu coração (hmmm... Velha essa, não?); Mizuho Mikanagi, da Água, a jovem que tivera sua vida salva por Naoya e descobre nele um sentimento muito forte; Kaname Gabu, o confuso guerreiro da Escuridão, que encontra-se no estreito limiar entre os guerreiros e as tropas de Namehime; Azusa Kotohira que, apesar da idade, tem sob seu controle um dos mais importantes elementos para o sucesso da batalha, a Luz; Hifumi Sudou, a mulher misteriosa detentora do elemento Vento; Yato Saegami, o mais antigo e experiente dos combatentes e, talvez, a chave para o desenrolar do enredo. Cada um com suas próprias características (como não poder dar Dashs, cambalhotas no ar ou habilidades do gênero) e armas. Tudo girando em torno destes sete guerreiros e sua luta contra os Koran, seus três líderes, Genseitenson Kahaku (o mais "velho"), Bukyuutenson Yanron (o "jovem" homem) e Reihoutenson Infu (a única mulher dentre os três), e sua princesa.

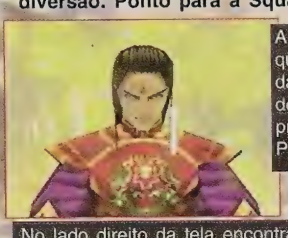


E, acompanhando um Storyline com estes (apesar de não muito original... Mas pelo menos os inimigos não são invasores espaciais que decidem dominar o Japão...), somente uma trilha sonora de alta qualidade. Apenas para se ter uma idéia, a maioria das canções são cantadas, com arranjos tipicamente orientais, que dão todo um toque especial à passagem do jogo. Isso sem mencionar a imensa quantidade de vozes e diálogos falados, tranformando este em um épico moderno completo.

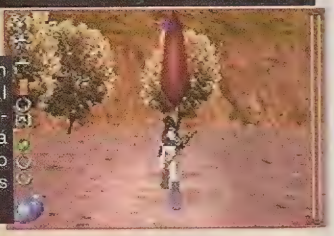
A tudo isso soma-se a jogabilidade jamais vista. Para se imaginar o que o game proporciona, é necessário se esquecer Tomb Raider, Megaman Legends / Rockman Dash ou mesmo Resident Evil / Bio Hazard. Soukaigi permite a você a experiência inédita de saltos imensos com acrobacias inacreditáveis, corridas a lá Dragon Ball Z e GT, combos semelhantes a Nightmare Creatures, além de magias e especiais num sistema inédito, que consiste em manter o respectivo botão pressionado (X para especiais e ○ para magias) e, após formada a nova área, pressionar um certo número de vezes tal botão para que o efeito desejado seja desencadeado (num máximo de três vezes para movimentos especiais, que gastam as esferas esverdeadas, chamadas de Materias; e oito vezes para magias, que gastam Fu-ins, os pequenos papelotes com inscrições sagradas, como os da Lei-Lei). Por fim, o sistema de evolução que, apesar de nada inovador, mostra-se bastante eficiente: cada vez que destrói-se um cristal Koran, uma certa quantia em pontos é adicionada ao total de pontos possuídos para se dividir (um ponto para cristais vermelhos, dois para amarelos e três para vermelhos) entre as sete características (a saber, da esquerda para a direita da tela de status: *Saltos / Dashs* que, quanto maior o número, mais alto ou mais longe você atinge; *Fu-ins com que você começa*, para soltar magias; *número de inimigos que você pode paralizar* ao mesmo tempo com o botão ○; *resistência a ataques mágicos*; *resistência a ataques normais*, ou o típico DEF; *distância de seus projéteis*; e *poder de ataque* / dano que você causa).

Todavia, sempre existe um porém. Apesar de todas estas qualidades, a Square pecou em um ponto que parece estar se tornando uma constante em seus games. E, infelizmente, é um dos principais elementos que compõem um bom jogo. Os gráficos de Soukaigi estão bastante fracos para os padrões da softhouse. Apesar de bem texturizados (não havendo a aparição de muitos polígonos chapados ou com o ineficaz Gourad Shaded de FFVII) e em tempo real, as texturas são feias e granuladas ao extremo. Como já dito, isso parece estar se agravando a cada título lançado. Parasite Eve possuía polígonos fracos, que perdiam em muito para Resident Evil; Xenogears teve sprites com um zoom excessivamente destruidor de aparências; Bushido Blade possuía muitas quebras de polígono; e assim por diante. Só esperamos que isso não se repita com Final Fantasy VIII... Mas voltando aos defeitos, outro ponto fraco (e não exatamente um defeito) é o uso de caracteres de contagem em kanji, e não os universais números. Assim, para aqueles que não dominam a língua oriental, fica um pouco difícil se ler os valores. Por sorte os Hit Points, que aparecem somente ao se "pausar" o game, estão em algarismos indo (onde?) -arábicos.

Para finalizar, Soukaigi é um ótimo game, que agradará principalmente os amantes de Dragon Ball e outros animes / mangás, com seus personagens (quase) voadores, seu enredo elaborado e a alta diversão. Ponto para a Square!



A seqüência de abertura é muito diferente das seqüências em CG comumente encontradas nos games da Square. O trabalho gráfico (aplicação de texturas de maior qualidade) fora feito sobre polígonos do próprio game, dando um pouco a aparência de um Panzer Dragoon Saga de Saturn.



No lado direito da tela encontra-se a Koran Metter. A cada inimigo morto ou cristal destruído, esta barra se enche um pouco. Quando ocorrer pela primeira vez, você estará invencível e poderoso por alguns instantes. No geral, é necessário se enchê-la pelo menos uma vez para prosseguir no game.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SOUKAIGI	
SQUARE	3 CDs
ADVENTURE	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	4.8
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.8

PRÓS

- Uma trilha sonora surpreendente, com músicas cantadas e de qualidade incrível
- Uma gama bastante grande de movimentos, magias e afins, fazendo jus ao nome Square que carrega

CONTRAS

- A utilização de kanjis para os números em geral pode dificultar a leitura dos valores para aqueles que desconhecem a língua
- Gráficos muito granulados, com texturas fracas e de baixa qualidade

CLAS. FINAL 4.4

FEIO

é NÃO entender nada de TECNOLOGIA & INFORMÁTICA

Revista Geek

INFORMÁTICA, TECNOLOGIA & COMPORTAMENTO

Nas Bancas

com exclusivo

CD ROM

incluindo um programa completo

no nº1

SOFT MALA

o futuro das malas diretas

- mala direta por e-mail e carta
- mais de 10.000 opções de seleção no cadastro

[parasite eve]
パラサイト・イヴ

DIA 1: RESSONÂNCIA [resonance]

COMBUSTÃO ESPONTÂNEA!

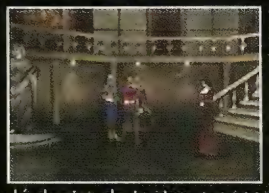
A revista Gamers está pegando fogo com as matérias de Parasite Eve, e aqui estamos novamente, desta vez com a estratégia. Na edição 30, de aniversário, você conferiu a avaliação completíssima do game, com detalhes sobre o enredo, sistema de jogo e suas características técnicas (e até uma pequena aula de biologia). Já na edição passada, publicamos um total de 20 tabelas (e não 19, como havíamos dito) abrangendo todos os itens, equipamentos e magias do game com detalhes. Agora você vai conferir mais uma de nossas conhecidas estratégias, com um enfoque todo especial ao enredo do game, que é a essência de um RPG, e como o jogo é japonês, nada mais justo que algumas traduções. Comecemos então a aventura.

ressonância. [Do lat. *resonantia*.] *S. f.* (...) **2.** *Fís.* Vibração enérgica que se provoca num sistema oscilante quando atingido por uma onda mecânica de freqüência igual a uma das suas freqüências próprias; reforço da intensidade de uma onda pela vibração de um sistema que tem uma freqüência própria igual à freqüência da onda. **3.** *Fís.* Transferência de energia de um sistema oscilante para outro quando a freqüência do primeiro coincide com uma das freqüências próprias do segundo. (...)
HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de
Novo Dicionário da Língua Portuguesa . 2ª Edição (revista e ampliada) . Rio de Janeiro . Editora Nova Fronteira Limitada . 1986 .

[carnegie hall]

Nova Iorque
24 de dezembro de 1997
Uma véspera de natal como outra qualquer, não fosse pelos acontecimentos que vão se seguir...

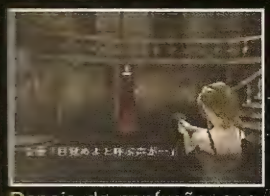
Aya Brea, a policial novata do 17º Distrito Policial de Nova Iorque, à paisana, em roupa de gala, vai assistir à ópera comemorativa de natal na Carnegie Hall, uma das casas de espetáculo mais famosas dos Estados Unidos. Ao sair da limosine você poderá renomear Aya, ou deixar o seu nome como está. Depois disso, apenas entre pela porta central e siga pelo corredor (se quiser, fale com o cara de lá).



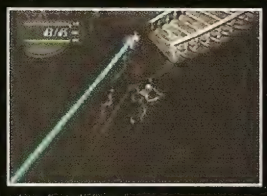
Já dentro do teatro, a peça terá início. O príncipe Edward (o cara loiro vestido de vermelho) declara que quer se casar com Eva (Melissa Pearce) mesmo que seu pai, o rei, ache que ela é uma bruxa. O rei ordena aos guardas que queimem Eva, mas não é ela que será queimada, mal sabem eles... Edward se põe em frente ao guarda para proteger sua amada, que fica emocionada e se aproxima dele.

Melissa inicia a sua belíssima performance lírica. Tudo corre bem, até que seus olhos miram alguém na platéia. Uma pessoa diferente, que, sente Melissa, tem alguma relação com ela. Ao fixar o olhar naquela mulher, as pupilas de Melissa tornam-se esverdeadas e a peça toma um outro rumo.

Repentinamente, os atores, no palco, começam a entrar em combustão espontânea, um a um. Logo, a platéia começa a ser incendiada também. O caos toma conta do lugar, e apenas uma pessoa parece estar satisfeita com isso: a cantora no palco. Curiosamente, Aya Brea não entra em chamas e, com sua coragem incomparável, resolve descobrir quem ou o que é esta cantora.

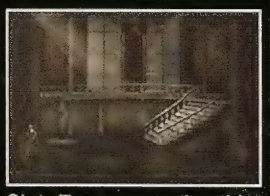


Depois da confusão, apenas suba a escada para o palco. Aya dá voz de prisão para a cantora, que nem liga, apenas permanece imponente e desafiadora, quase que indiferente. Aya será então obrigada a enfrentá-la.



EVE: 40 HP

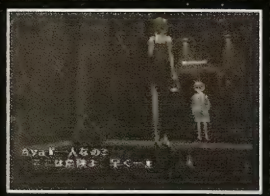
Não gaste nenhuma bala nesta primeira batalha (já que você vai precisar de todas que puder economizar), use apenas o seu Club. Fique longe enquanto sua barra de AT se recarrega e aproxime-se para golpear a cantora. Ao acertar o primeiro golpe, Aya sente um calor incomum em seu corpo, então um brilho a envolve e a misteriosa cantora parece ficar espantada, uma força mística se revela em Aya (é a Parasite Energy, que permite, a partir daí, usar as "magias"; veja que é neste momento que Aya recebe a sua barra PE). Agora continue afastado da cantora e preste atenção no momento em que ela vai soltar o raio, apenas corra para a direita ou para a esquerda para desviar. Continue batendo nela com o Club até acabar com os seus 40 HPs. Depois da batalha, a cantora mostra-se impressionada com o poder de Aya, mas com um ar sarcástico. Ela fala ainda algo sobre a ressonância e revela o seu nome: Eve. Então um flashback ocorre, no qual Aya vê uma imagem de algo que parece ser um hospital, mas a imagem não é muito nítida e Aya não entende. Em seguida Eve foge.



Siga Eve para os bastidores, indo por trás da cortina (tanto do lado esquerdo quanto do lado direito).

Chegando aqui você vai ouvir o som de carros de polícia se aproximando, então você poderá descer (primeira opção) ou não (segunda opção). Não desça ainda, pegue o baú que está à direita da tela, ele contém uma Recovery Drug 1 ou Bullets +6 (os baús em Parasite Eve dão itens diferentes a cada jogo, vamos mencionar então os itens que obtemos, mas lembre-se que eles podem ser diferentes para você; qualquer dúvida em relação a algum item, recorra às tabelas publicadas na edição passada). Agora volte pelo palco e saia da Carnegie Hall.

Lá fora você vai encontrar um médico e dois policiais. Eles pedem para Aya se identificar, então ela mostra sua insígnia da polícia (ufa! Tá tudo limpo). Fale com o policial da direita e ele vai lhe entregar o item Bullets +6, fale novamente e ele vai lhe dar mais um destes, repita mais 8 vezes (totalizando 60 balas). Agora volte e siga pela cavidade no chão (atrás do palco, onde você não havia entrado antes).



Lá embaixo, Aya tem uma visão estranha, uma criança em traje hospitalar. Ao ver a criança, Aya diz "Uma pessoa aqui? Este lugar é perigoso, rápido...", mas antes de terminar, a criança foge e simplesmente desaparece. Aya pensa consigo mesma "Aquela criança...! Não pode ser...". Apenas prossiga pela porta logo à frente.

Você vai sair em um corredor com algumas portas (primeiramente, duas à direita e uma à esquerda), mas todas estão trancadas, apenas prossiga pelo corredor (para o norte).

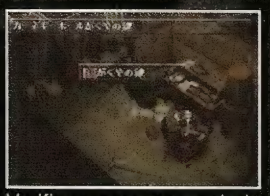
Aya ouve um ruído de rato, então entra uma cena mostrando a incrível mutação do pequeno roedor. Eve está controlando as mitocôndrias dos animais e mutacionando-os, concedendo, assim, poderes especiais a eles.

O primeiro inimigo "comum" do game. Tome cuidado apenas com suas rajadas de fogo e de resto, continue batendo com o Club. Você ainda vai encontrar muitos destes ratos pela frente.

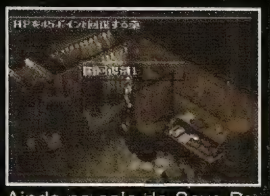
Depois de acabar com o rato, entre pela primeira porta à esquerda. Nesta sala há alguns corpos no chão, mas não há nada neles. Comece a abrir os armários da direita para a esquerda. Ao abrir o segundo armário, um dos corpos parece exibir sinais de vida. Aproxime-se e fale com ele, é o corpo de uma cantora. Aya pergunta se está tudo bem (que pergunta idiota!). A cantora, com suas últimas forças, responde "Me... Melissa... é... um monstro...". Aya conclui "Melissa... a atriz principal!". A cantora prossegue "Suzanne também... com certeza... ela...". Vendo que a cantora não está mais conseguindo falar, Aya diz "Agüente firme!". Mas é em vão, a cantora acaba morrendo sem dar maiores pistas. Agora verifique o terceiro armário da esquerda para a direita e você vai ganhar mais uma Recovery Drug 1. Saia e entre pela porta da direita.

Um ator ainda está neste camarim e, com o aviso de Aya ele sai correndo, mas parece que não foi uma boa idéia (para ele). Verifique agora o segundo armário da esquerda para a direita e você vai obter o item Bullets +6.

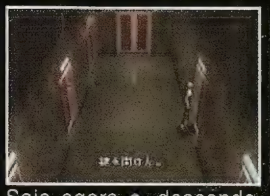
Volte então para o corredor e entre na última porta da esquerda (as outras duas e a superior ainda estão trancadas).



Verifique o corpo apoiado na mesa. Ele vai cair, então verifique mais uma vez para conseguir a Gakuya Key, a chave que permite acesso àqueles camarins trancados. Não saia ainda desta sala, sobre a mesa está o telefone que permite salvar o seu progresso.



Ainda na sala do Save Point, há um baú com uma Recovery Drug 1 perto das roupas. Se você quiser, verifique as roupas para revelar um papagaio que sai voando e gritando: "Calor, calor, socorro, socorro" (totalmente inútil, mas...).



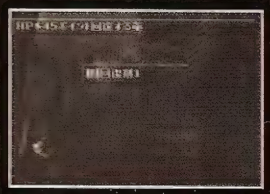
Saia agora e, descendo, entre na primeira porta à direita, que antes estava trancada.

Verifique o armário para obter mais munição e, se quiser experiência, fale com o papagaio para enfrentá-lo (ele dá uma Recovery Drug 1). Saia desta sala e entre na porta logo em frente, à esquerda.

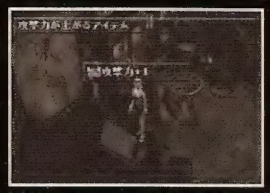
Vá até o espelho e você vai encontrar um diário sobre a mesa, que parece pertencer à tal canto-

ra que se apresentou como Eve. Lendo o diário você descobre que haverá um concerto solo da cantora no Central Park no dia 25/12, na noite de natal. Há também notas sobre o elenco provisório. Melissa e Suzanne farão uma dupla como atrizes principais no concerto do dia 24/12. Registra-se também o fato de que Melissa estava tomando um medicamento que aquecia seu corpo e fazia com que ela ficasse inconsciente. O fato mais curioso é um misterioso incêndio no apartamento de Suzanne, que levou à morte a parceira de Melissa, deixando-a como única cantora a realizar a performance. A última anotação data do dia 23/12, onde Melissa diz já estar pronta para sua apresentação na Carnegie Hall no dia seguinte e também no concerto solo dia 25. Ainda nesta anotação, ela diz que sua saúde está piorando cada vez mais e que ela deve aumentar a dosagem de sua medicação. Ao chegar na última página do diário, Aya encontra uma chave , a Keikoba Key, que dá acesso à sala de músicas da Carnegie Hall, mas ainda não é hora de ir para lá.

Antes de sair do camarim de Melissa, verifique o armário para ganhar mais munição (Bullets +6).



Saia do camarim de Melissa e desça pelo corredor; ignore as duas primeiras portas, enfrente mais uma batalha e desça até a próxima tela. Agora entre em qualquer uma das duas portas da direita, ambas o levam ao mesmo lugar. Nesta grande sala, enfrente mais uma batalha e pegue uma Recovery Drug 1 no baú que se encontra na parte de baixo da sala.



Volte para o corredor e entre na sala do lado oposto. No baú há um Attack Power +1 e dentro do armário há um rato (se abrir, terá que enfrentá-lo).

Ainda nesta sala, verifique a rachadura na parede (ao lado do armário) para descobrir uma passagem secreta que leva a um baú contendo o N Protector.

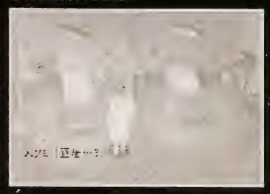
Somente agora volte para o corredor e suba tudo para entrar na sala de músicas da Carnegie Hall, abrindo a porta dupla no final do corredor.

Você vai encontrar a cantora mais uma vez, tocando piano. Falando como Melissa, ela diz: "Eu sou... Melissa... Eu sou... Eve... Ca..., Calor...!". Falando agora como Eve, ela diz: "Controle geral do núcleo..." e Aya, sem entender muito bem, apenas expressa um "!?".

Eve mutaciona o corpo de Melissa e revela uma nova forma, algo assustador, mas Aya não a teme, apenas observa apreensiva. Após a cena em CG, Eve e Aya se encaram, enquanto Eve diz: "Mais uma vez... O dia da liberação das mitocôndrias está chegando". Depois disso, você deverá enfrentar Eve novamente.

EVE: 80 HP

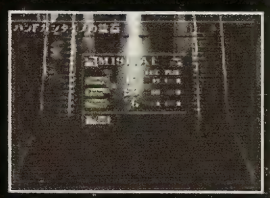
Mais uma batalha simples contra Eve, mas desta vez é recomendável o uso de sua pistola M84F, isso porque Eve se movimenta mais e com maior agilidade, ficando mais difícil acertá-la com o Club (mesmo assim, não é tão difícil derrotá-la com esta arma de curto alcance). Eve fica flutuando pela tela e pára em certos locais para realizar seu ataque. Cuidado para não ficar no caminho dela quando ela estiver flutuando de um lugar para outro, se encostar em Eve, Aya perde HP. O ataque de Eve é um raio verde duplo fácil de ser evitado, basta ficar parado a uma média distância e esperar que ela desfira o raio, então você ficará no meio da rajada, aí é só acompanhar o movimento dos raios (para cima, baixo, esquerda ou direita) para desviar-se sem tomar nenhum dano. Ataque sempre após cada rajada de Eve. Se você ficar com pouco HP, lembre-se de sua Parasite Energy "Heal" e de seus itens "Recovery Drug 1" (mais recomendável). Depois de derrotada mais uma vez, Eve diz: "Em você, ainda é necessário mais tempo...", e continua "Separar... Até a liberação das mitocôndrias...". Aya, confusa, indaga: "Mito... côndria?". Neste momento Aya tem uma outra visão.



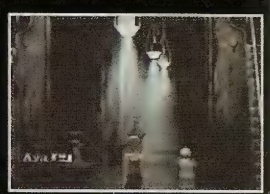
É outra visão do mesmo hospital, só que agora bem mais nítida. Há uma criança em uma das mesas de operações (há duas na sala). Aya pensa consigo mesma (textos entre parênteses no jogo sempre expressam pensamentos); "No... novamente? Este lugar, o que há...? Aquela criança, há um tempo atrás...? Não..., aquilo...". É então que, nesta visão, um homem, aparentemente um médico, entra pela sala. Aya estranha: "Doutor...?". Neste momento a visão acaba e Aya está de volta à sala do piano. Eve não está mais lá e, ainda sem entender muita coisa, Aya pensa: "Liberação... das mitocôndrias...?".

Vá para o piano e entre pelo buraco no chão (primeira opção).

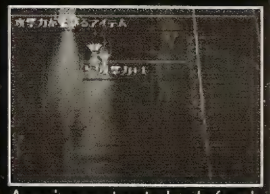
Você está na rede de esgotos da cidade. Se ainda estiver equipado com o Club, é bom trocar por uma arma de fogo, pois aqui você vai encontrar inimigos parecidos com sapos que se movimentam rapidamente e atacam de longe.



Há duas escadas, uma de cada lado da tela, mas não há nada por nenhuma delas (para falar a verdade, subindo por uma escada, você apenas vai dar uma volta e sair na outra), então não suba. Ao lado da escada da esquerda há um baú com uma pistola M1911A1. Siga para o norte para alcançar a próxima tela.



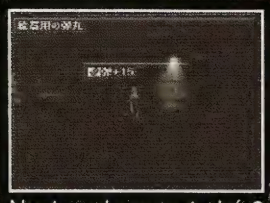
Novamente Aya vê aquela mesma criança, que corre mais uma vez. Aya ainda pede para ela esperar, mas é em vão, a criança desaparece ao abrir uma porta à esquerda da sala.



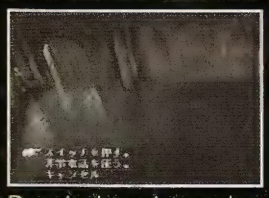
Aqui nesta tela há al-

guns baús pouco visíveis. No fundo da tela, à direita, há um com um Attack Power +1; no fundo da tela à esquerda há um com uma Recovery Drug 1, e à esquerda da sala, perto da porta que a criança abriu, há outro baú com Recovery Drug 1.

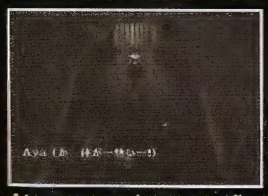
Ainda nesta sala, há uma passagem secreta. Vá para baixo da escada da direita e siga para a direita para achar uma sala escondida.



Nesta sala secreta há 3 baús, um com Bullets +15, um com PE Defense +1 e mais um com Attack Power +1. Depois de pegar os três baús, volte para a tela anterior e entre pela porta que a criança havia aberto.



Depois de mais uma batalha com dois "sapos", você vai chegar neste portão fechado. Acesse o interruptor ao lado do portão e você terá 3 opções: a primeira abre o portão, a segunda acessa o telefone (para salvar o seu progresso) e a terceira cancela.

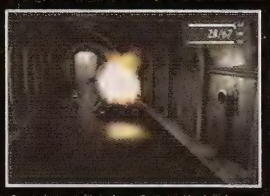


Atravessando o portão, mais um encontro com Eve. Aya grita: "Espere", então, sentindo um calor estranho, pensa "Me... Meu corpo... está... quente...!". Eve responde: "Está me pedindo para parar? A maioria, seria simplesmente consumida em chamas... Exceto você...". Ainda mais confusa, Aya pergunta revoltada: "Por que... por que apenas eu?". Eve apenas rebate com um argumento: "Você não consegue entender, a liberação das mitocôndrias está próxima. Você está para despertar, é uma questão de tempo.". Com isso, Eve se retira e mais uma cena em CG se inicia.

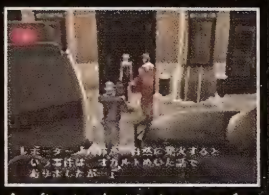
Eve vai indo embora. Ao encontrar um portão bloqueando seu caminho, ela mostra seu controle sobre a matéria de seu corpo, transformando-se em uma forma gosmenta e atravessando o portão, materializando-se novamente em seguida. Mas não pense que Eve partiu sem mais nem menos, ela ainda reservou uma "pequena" surpresa para Aya, um aligator mutacionado e com poderes elétricos.

SEWER BOSS
RABO: 80 HP
CORPO: 120 HP

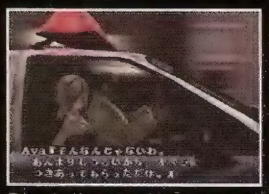
Apesar do tamanho deste, não há nada muito difícil. Aqui você tem dois alvos para atacar, como o corpo tem mais HP e um poder defensivo bem maior, é bom você visar seu rabo primeiro. Use sua melhor arma de fogo (a M1911A1 até aqui) para atacá-lo. O aligator vai atacar Aya de duas maneiras: a primeira é desferindo raios pelo rabo, para escapar, apenas fique longe e veja de que lado vêm os raios, então corra para o lado oposto; a outra é correndo para cima de Aya, aí é tentar correr para um lado, se mesmo assim ele a acertar, saia de perto para não tomar mais golpes. Sempre evite ficar perto deste chefe. Ataque nos intervalos de seus ataques. Para acertar o rabo, ataque de perto, de preferência ao lado do chefe ou atrás dele. Destruindo o rabo, a tela vai mudar e você terá que acabar com o corpo.



Agora o chefe não possui mais o ataque com o rabo, mas ele ainda possui sua corrida e tem mais um ataque mortal: a rajada de chamas pela boca (que é extremamente fácil de ser evitada). Continue atirando e atre os ataques dele e sempre de perto que não haverá maiores problemas. Estando no perigo, não se esqueça de usar uma Recovery Drug 1. Ao ser derrotado, além de muita experiência, o chefe vai lhe dar o equipamento de defesa Kv Vest. Depois da batalha, Aya lembra das palavras de Eve: "Eu... despertar?".



Após toda esta confusão, Aya sai da Carnegie Hall e é surpreendida por um repórter que está fazendo uma cobertura do fato lá fora. O repórter começa a fazer perguntas para Aya, que apenas pede para que ele pare. Neste momento chega um homem que, vendo o fato, desfere um soco que derruba o repórter. Ainda atordoado, o repórter diz que vai chamar a polícia. De imediato o homem responde: "EU sou a polícia". Este homem é Daniel "Bo" Dollis, policial veterano do 17º Distrito Policial de Nova Iorque, parceiro de Aya. Os dois seguem então para o Distrito.



Daniel trata Aya como sua própria filha e, como não poderia deixar de ser, eles têm uma pequena discussão a caminho do Departamento. Aya sabe que é inútil argumentar com seu parceiro ranzinza e, com muitas dúvidas em sua cabeça, ela pensa: "Mitocôndria... Ressonância... Aquela criança... Eu?".

Com todos estes eventos ocorridos, surgem muitas perguntas que ainda não têm respostas: "Quem ou o quê é Eve e o que ela quer?"; "Quem é aquela criança misteriosa que aparece nas visões de Aya e por que ela tem estas visões?"; "O que significa aquele calor que Aya sente em seu corpo e a energia misteriosa que agora ela domina?"; "O que Eve quis dizer com despertar, e esta tal de liberação?"; "Por que a Sega cancelou Sonic X-Treme e ainda não lançou VF3 para Sat..." ops, desconsidere esta última. São perguntas que terão suas respostas no tempo certo, no decorrer desta aventura intrigante.

Chegamos ao final do primeiro dia, mas não ao final da aventura. Aliás, ela está apenas começando, e ainda vai esquentar mais, literalmente. Não deixe de conferir a continuação na próxima edição.

つづく...

FLASH GAME

PLAYSTATION

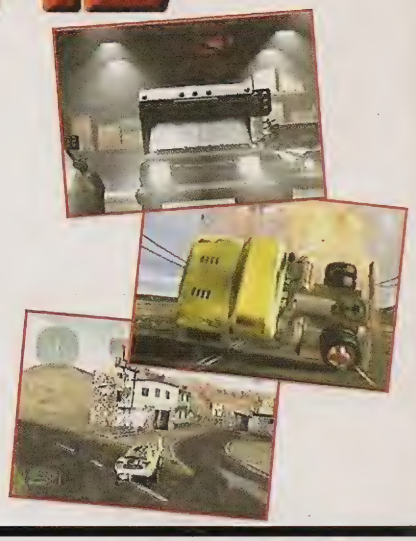
VIGILANTE 8

CORRIDA/TIRO

ACTIVISION

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Num futuro não muito distante, as guerras surtem uma grande influência entre gangues que espalham o vandalismo e a destruição. Uma guerra entre gangues de rua se inicia, os foras-da-lei têm seus veículos armados. Como armamento, as gangues roubam armas militares do exército (sendo algumas ainda em fase de teste), e assim a destruição vem à tona. Vigilante 8 é praticamente uma inovação de Twisted Metal. O objetivo é sempre destruir e você pode optar por escolher missões suicidas, onde seu objetivo é destruir alguns alvos e sair fora. Jogando de dois, você e um amigo (logicamente) podem unir forças para acabar com muitos rivais que vão fazer o diabo para acabar com vocês, numa perseguição implacável. Mas não pense que vai ser apenas outros carros que vão vir atrás de você, fique esperto com aviões da força aérea que vão bombardear a tudo e a todos que estiverem pela área. Você pode também entrar em dirigíveis (com carro e tudo) e escapar da destruição por um certo tempo. Depois de tanto falar sobre o game, esquecemos de mencionar que você tem que pegar armas, mísseis, bombas e metralhadoras para poder encarar de tudo neste game que vai deixar você com dedo inchado de tanto jogar!



PLAYSTATION

TAIL CONCERTO

AÇÃO/AVENTURA

BANDAI

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Meio sumida, a Bandai finalmente expõe mais um de seus games. Em Tail Concerto você vai interpretar um ajudante do povo, onde a sua missão é proteger a população do maior mal que assola a cidade nos último tempos: crianças! Não, você não leu errado, muitas crianças só querem se divertir provocando o vandalismo por todas as cidadelas. Mas vão ter que encarar você, que é uma espécie de bombeiro sobre um tipo de robô. Você vai encarar muitas delas durante algum tempo, mas algo muito mais sério se oculta por trás de tudo isto! O game decepciona um pouco no gráfico, mas as cenas de anime são muito boas e aparecem muito durante o game, sem resíduos de granulação (pelo menos não tanto) e com um bom frame rate. A diversão é muito boa (para quem curte o estilão do game, que lembra um pouco Tomb Raider). Não é nada contra a criançada, mas as próprias podem chegar a gostar bastante do game. O grande problema vai ser mesmo a... escrita japonesa!

PLAYSTATION

THUNDER FORCE V

TIRO

TECHNOSOFT

GRÁFICO	★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★

A terra está à beira da destruição, com as guerras galácticas (ultimamente os games só mostram um futuro que não queremos que chegue). Como o alvo é a Terra, um projeto que há muito foi esquecido, volta à tona. O projeto Thunder Force! Quem curte jogos de nave, já deve conhecer o estilão do game, que chega à sua quinta versão (sendo as outras para Mega Drive e Sega Saturn). A dificuldade é o maior desafio deste game, que não só exige reflexo, como também o pensamento rápido. Os gráficos são um pouco granulados, mas a diversão, a jogabilidade e a (já dita) dificuldade são o melhor do game.

PLAYSTATION

LUNAR SILVER STAR STORY

RPG

KADOKAWA SHOTEN

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★

Esta é a primeira vez que um game da série Lunar é lançado para uma plataforma não-Sega. Lunar SSS para Playstation é baseado na versão Saturn, ou seja, em relação ao Sega CD, tem a história implementada, mais umas 15 horas de jogo, mais cenas em Anime e com uma qualidade bem superior (no Sega CD eram basicamente Sprites mexendo a boca). Mas em relação à versão Saturn esta sai perdendo, mesmo com 2 CDs o game do Playstation não traz nenhuma novidade, como novas cenas em Anime, e estas, apesar de ocuparem um espaço maior da tela, ainda estão mais granuladas. Enfim, Lunar SSS continua sendo um RPG muito bom, mas há opções melhores no console da Sony.

PLAYSTATION

BILLIARDS MASTER

BILHAR

ASK

GRÁFICO	★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★½

Para muitos, os games de bilhar (sinuca) não levantam muito interesse. Há quem diga que este tipo de jogo não passa apenas de diversão, mas também há quem leve mais a sério e lide com este tipo de jogo como uma arte. Mas voltando a falar do jogo (do video game), Billiards Master é um game obrigatório para quem curte o estilo e acredite, só a abertura mostra cenas quase que inacreditáveis. Você pode ter aulas ou aprender por conta própria (se bem que, como o game é japonês, fica difícil de entender as explicações).

PLAYSTATION

WINNING ELEVEN 3 - FRANCE

FUTEBOL

KONAMI

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½

Mais uma seqüência de Winning Eleven para Playstation, e como não poderia deixar de ser, mais um game na onda da copa, Winning Eleven 3 World Cup France 98. O game não mudou muita coisa se compararmos com a versão anterior, ao invés dos times da J. League japonesa, temos agora as seleções do mundial na França, com modos Exhibition, World Cup, Training, Penalty Kick, League e All Star Match. Winning Eleven W.C. France 98 é um dos primeiros jogos de futebol para Playstation com um bom nível de dificuldade jogando contra o computador. Movimentação bem próxima a do real, características dos jogadores atuais e até narração com escolha de línguas. Os gráficos, como a versão anterior, são muito bons, limpos e nítidos, a jogabilidade está acima da média, assim como o som. Então não espere para jogar este que é o terceiro melhor game de futebol para Playstation.

PLAYSTATION

THE KING OF FIGHTERS '97

SNK

LUTA

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★½

Depois de duas conversões para Playstation de seu melhor jogo de luta (KOF'95, uma conversão medíocre, e KOF'96, uma conversão aceitável), a SNK conseguiu transpor as limitações do console da Sony e fazer um KOF'97 decente. Claro que há uma grande perda de quadros de animação (e até quadros de animação trocados, repare na voadora com CF de Iori), mas isso é compensado pelo rápido Load Time (exatamente pelo jogo carregar menos quadros de animação). A jogabilidade está muito boa, o game não dá aquelas travadas como em KOF'96 e não tem as famosas seqüências impossíveis de KOF'95. Além disso, o jogo ainda tem ilustrações inéditas (muito boas por sinal) e também um preview de KOF Kyo em FMV. O jogo também foi modificado em termos de equilíbrio, assim, alguns combos que antes causavam 100% de dano, agora ainda deixam o oponente vivo (como é o caso de Orochi Shermie e Chris). A maior vantagem mesmo fica por conta do último chefão, Orochi, que agora é selecionável no modo VS. e de maneira mais fácil (confira na seção Pró-Dicas desta edição). Comparando-se com a versão Saturn (o que seria inevitável), pode-se dizer que a versão para o console da Sega é a perfeição do arcade e que esta para o Playstation é uma ótima conversão.

SATURN

SIDE POCKET 3

DATA EAST

BILHAR

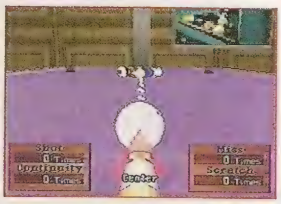


GRÁFICO	★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Ora, realmente este Flash Game está ficando uma coisa de louco! Se outros consoles têm, por que o Saturn não pode ter? Em Side Pocket, você pode optar por jogar uma partida simples (apenas por mera diversão) ou mesmo o Story Mode, onde se desenrola uma historinha além do game. A qualidade gráfica está boa, os ângulos de visão são muito bons e ajudam bastante. É uma pena o game ser japonês, não dá para entender a história (que pelo menos aparenta ser interessante), mas o jogo é muito bom para quem é ligadão na série Side Pocket.

NINTENDO 64

WETRIX

OCEAN

PUZZLE

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★½

Wetrix é um game (em termos) meio parecido com Tetris. Claro que ao invés de seqüência de cubos e tal, este game traz algo ainda mais original e interessante, algo bem diferente. O objetivo é construir uma espécie de muralha para a água (que quase toda hora vai cair). Preste muita atenção na sua área, pois a dificuldade vai aumentando conforme seu desempenho. Em certas fases você vai ter que construir coisas estranhas para poder prosseguir (como um pato por exemplo!). Quem gosta de puzzles bem interessantes e originais, não pode deixar Wetrix passar em branco. O game é simples e animal!

NINTENDO 64

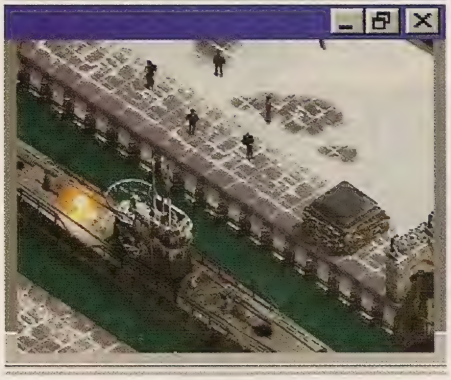
VIRTUAL CHESS

TITUS

XADREZ

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Se você adora xadrez, não pode deixar de lado este game. A cada jogada bem sucedida e dependendo da pedra que usou (comendo uma peça do adversário), pinta uma cena bem forçada, onde aparece a tal peça que você usou e a que foi interceptada (mas não exatamente a peça, e sim um bicho ou uma pessoa que apenas a representa no nome). Caso você não manje muito de xadrez, fique calmo! O computador pode dar uma forcinha nas suas jogadas, fazendo besteiras fora do normal (o computador usa a estupidez artificial). E ainda tem um tutorial super completo para você não ficar boiando.



Em Commandos: Behind Enemy Lines você controla um grupo militar que deverá cumprir missões táticas na luta entre aliados e alemães da segunda guerra mundial. Combates em tempo real que acentuam estratégia e táticas, dando muito mais realismo, que é o ponto forte do game. O jogo possui 24 missões totalmente diferentes que o levarão para o deserto quente da África do Norte para bancos do Rhine, os monstuosos fiords da Noruega, e as praias de Normandy. Sistema de AI (inteligência artificial) extremamente avançado que controla mais de 40 veículos inimigos e tropas, 6 comandos, cada com uma habilidade diferente de combate, desde aviões e veículos de solo, 25 armas detalhadas e modeladas com uma alta precisão e explosivos daquela época.

Os gráficos estão realmente muito bons, com efeitos de luz e sombras, 360° de rotação e sistema de câmara Zoomable Isometric, que permite até 6 câmeras ativas simultâneas.

A jogabilidade com o mouse está perfeita, muito fácil de manusear os menus e personagens. Os efeitos sonoros das armas, explosões e do ambiente do game estão demais. Commandos é atualmente o melhor game neste estilo de estratégia. A Eidos está de parabéns por nos proporcionar horas de diversão. Não deixe de jogar o melhor game de estratégia para PC.

FICHA TÉCNICA

COMMANDOS

EIDOS INTERACTIVE

ESTRATÉGIA

Multiplayer v/ Internet, LAN, e Mplayer

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 120MHz.
16Mb de RAM
Compatível com:
3DFX, MMX

F-15

F-15 é um simulador de vôo quase perfeito. Sinta a intensidade de velocidade que um F-15 propicia, ou grite sobre as nuvens a 50.000 mil pés de altura.

Baseado em dados da própria força aérea americana, foram feitas as modelagens a partir das características da aeronave. Você tem total controle sobre o cockpit, basta clicar com o mouse no instrumento desejado; simples e rápido.

Os ângulos de visão, são os mais variados, mantendo assim uma ótima consciência da situação com o free-panning, e cabine virtual do piloto. Os incríveis gráficos de F-15 têm desempenho muito rápido, tirando o máximo do PC, além de objetos bem detalhados e terreno geograficamente preciso. Efeitos visuais incrivelmente realistas, incluindo efeitos de luz, sombras, visões noturnas e explosões bem dinâmicas. Realismo ajustável e níveis de dificuldade, equilibrando a jogabilidade para os jogadores. Os combates aéreos entre as aeronaves têm um realismo incrível, esquadrões reais, todos com a tecnologia AI (Inteligência Artificial) e mais de 50 sistemas de armas diferentes. Você pode reviver os atuais acontecimentos, tais como a Guerra do Golfo, sobre as montanhas do Irã. Compita com outros jogadores em batalhas de multiplayer um contra o outro, via Internet ou modem.

Bom, depois de tudo isso, o que você está esperando? Pra quem gosta deste tipo de game, é um prato cheio. É ver para crer.

FICHA TÉCNICA

F-15

JANE'S COMBAT / EA

SIMULADOR

1 a 8 Jog. (IPX/SPX e TCP/IP)

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 16Mb de RAM - 35Mb de Hard Disk
Placas de vídeo compatíveis: 3DFX, Voodoo e Voodoo Rush.

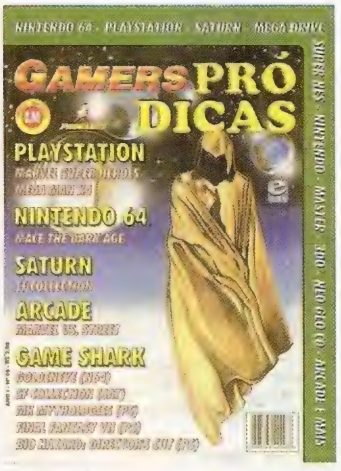
ESCALA GAMES

GAMERS

Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!

Cód. FEV-18 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-19 R$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-20 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-21 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-22 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-23 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-24 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-25 R$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 ( )	Cód. FEV.22 ( )
Cód. FEV.19 ( )	Cód. FEV.23 ( )
Cód. FEV.20 ( )	Cód. FEV.24 ( )
Cód. FEV.21 ( )	Cód. FEV.25 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade2 _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

"Um ano se passou desde que o Quarto Império, liderado por Edward Bilstein, fora destruído em Zeta. O mundo estava em paz novamente. Todavia, coisas estranhas começaram a acontecer. O rumor de que o fantasma de E. Bilstein retornara a Zeta surgiu. Logo depois, um time de pesquisadores fora atacado e destruído por um guerreiro armado desconhecido... 'Poderia E. Bilstein continuar vivo?'... Deixando muitas questões e mistérios sem solução... Poderia este ser o amanhecer de novas batalhas?!"

Durante a ascenção dos games em 3D e diante da chegada de hardwares mais potentes em se tratando de números de polígonos simultâneos, a Capcom se viu num dilema: arriscar um título de luta (ramo, aliás, onde a empresa mais se destaca, dividindo boa parte da preferência do grande público somente com a SNK) utilizando gráficos poligonais, correndo o risco de sofrer um fracasso de milhões de dólares, ou continuar com seus títulos em 2D e se arrepender de nunca ter ganho experiência com games poligonais em 3D. Felizmente a softhouse seguiu a lei do "quem não arrisca não petisca", decidindo embarcar nas praias poligonais. Todavia, ela ainda hesitava quanto ao ato de lançar um título poligonal famoso, como Street Fighter, o mais pedido por todos os jogadores. Assim, decidiram dar início a uma nova saga, onde a empresa não perderia tanto no caso de um fracasso. Dessa forma nascia Star Gladiator, contando as batalhas intermináveis entre a Rebelião do planeta de Zeta, liderada por Hayato e sua Plasma Sword, contra o Fourth Empire (Quarto Império, literalmente) e suas forças mecânicas, os Vectors, que massacravam a todos aqueles que ousavam se levantar contra seu poderio, tornando concretos os desejos do auto-entitulado emperador Edward Bilstein. E, em cada um dos lados, combatentes se destacaram. Do lado rebelde, June, a acrobata; Blood, o homem marcado pelas batalhas; Gamof, o primata; e Saturn, o mestre dos ioios. Defendendo seu império, Gerelt, braço direito de Bilstein; Gore, o feiticeiro; e as legiões de Vectors. Todos empunhando as tão magníficas quanto destrutivas Plasma Weapons, assim como aqueles que se mantiveram neutros, como Zelkin, representante de uma raça de homens-falcão; Black Hayato, a contra-parte do líder da revolução; e outros, como a estranha criatura meio-tartaruga Kappa. Ao fim de todos estes confrontos, a rebelião se ergueu vitoriosa, com a morte de Bilstein. Mas isso era só o começo...

FICHA TÉCNICA

STAR GLADIATOR 2	
CAPCOM	N/A
LUTA	1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.7

PROS

- O game ganhara muito mais no quesito ação
- As diferenças entre os personagens normais e suas "outras versões" cresceu bastante, tornando-os quase personagens diferentes

CONTRAS

- Não ter saído ainda para consoles caseiros pode ser chamado de defeito?

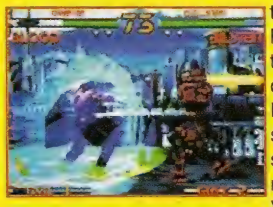
CLAS. FINAL 4.7

O amanhecer de uma nova batalha...

Em Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein, todos os guerreiros que lutaram tanto pela causa rebelde quanto pela imperial estão de volta, bem como os neutros, excetuando por Kappa e Ringal, o dinoussauro. Mas, como não poderia deixar de ser, novos personagens surgiram. Byakko / Rai-on (aliás, o nome de um dos quatro animais sagrados que protegem o mundo dos mortos, ao lado de Senryu, Gen-bu e Suzaku; um pouco de cultura inútil para relaxar...) e Rain / Kaede fazem parte desse elenco de novos combatentes, enquanto Blood / Shaker agora se tornou selecionável. Além disso, não só Hayato possui sua contra-parte, Black Hayato, mas todos a possuem. Assim temos Zelkin / Eagle, Gerelt / Claire (não, não a de Resident Evil...), Gamof / Gantetsu, Saturn / Prince e muitos outros. Cada um com suas próprias motivações, Story Line e alianças (Eagle é da Aliança Rebelde, enquanto Zelkin continua com sua neutralidade).

Em termos de jogo, Plasma Sword (o nome americano; aliás, em PS deveria-se ter traduzido o nome Rai-on para Lion...) ganhara muito no quesito ação. Você praticamente não ficará parado (exceto, claro, caso o Time Stop de Blood / Shaker o atinja... Hehe...) por um instante sequer! É ação pura do início ao fim, como se vê em poucos games. Os gráficos também foram incrementados, com um trabalho dobrado quanto à montagem dos cenários. No de Rain, por exemplo, você nota que seu personagem está pisando em um assoalho molhado devido às ondas que seus passos criam sobre o gelo / vidro / sei-lá-o-que. Sem contar a já mencionada presença de vinte e quatro personagens graficamente diferentes.

O sistema também sofrera algumas alterações, como a adição dos Plasma Reverse (o P. Revenge, onde se contra-ataca um golpe automaticamente; e o P. Reflect, que deixa a guarda do oponente aberta, permitindo a conecção de várias variações de combos), dos Plasma Strike (versões mais poderosas de golpes normais, como em Vampire Savior / Darkstalkers III) e Plasma Fields (no qual o personagem libera uma energia que tem um certo raio de ação, então, se o oponente for atingido por esta energia sem se defender, o Plasma Field é ativado; para alguns personagens o efeito atinge imediatamente o oponente, como o Time Stop de Blood / Shaker, enquanto para outros, como o Ring Throw de Ele / June, o efeito apenas torna-se utilizável a partir do momento em que o Plasma Field atinge o oponente, não causando dano direto). Vale mencionar também o retorno triunfal dos Plasma Combos, as seqüências que terminam no super poderoso efeito Plasma.



Finalizando...

Plasma Sword / Star Gladiator 2 é um ótimo candidato a conversões futuras, como o ocorrido com Rival Schools: United by Fate. Assim sendo, podemos esperar uma versão para Playstation e, talvez até para Sega Dreamcast... Enquanto isso, vá treinando com os golpes de todos os personagens. Ah, antes que esqueçamos: "ponto para a Capcom!"

Comandos Gerais

→,→	Avanço rápido
←,←	Recuo rápido
→,→ e segure →	Corrida
←,← e segure ←	Corrida para trás
A	Ataque vertical
B	Ataque horizontal
C	Chute
D	Defesa
↓ + D	Rolar na direção da tela
← ou → + D	Rolar para frente
De perto, A + B	Arremesso
De perto e abaixado, A + B	Arremesso baixo
A + D	Plasma Revenge
B + D	Plasma Reflect
B + C	Plasma Field
↑ + A / B com o oponente caído	Ataque alto
↑ + C com o oponente caído	Ataque baixo

HAYATO

HAYATO

Crescent Moon: ↓↘→+A+B
Rasetsu Slash: ↓↙←+A+B
Purple Electricity: ↓↘→+B
Purple Electricity Modified: ↓↙←+B
Red Lotus: →↓↘+A ou B
Spirit Fox Cannon: →←+C (de perto)
God of War: ↓↓↓
Plasma Sword: Sword Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)

B. HAYATO

Red Lotus Heaven Render: ↓↘→+A+B
Stern Flower: ↓↙←+A+B
Purple Electricity: ↓↘→+B
Purple Electricity Modified: ↓↙←+B
Red Lotus: →↓↘+A ou B
Spirit Fox Cannon: →←+C (de perto)
God of War: ↓↓↓
Plasma Sword: Sword Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)

B. HAYATO

GANTETSU

GANTETSU

10 Ton Bomb Tenacious Throw: ↓↘→+A+B
Flying Gantetsu Buster: ↓↙←+A+B
Gamo Screw: →↘↓↙←+C (de perto)
Gamo Tackle: ↓↘→+B
Gamo Tornado: ↓↙←+B, aperte B rapidamente
Auto Throw: Automatic Throw Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

GAMOF

Super Gamo Tornado: ↓↘→+A+B
Plasma Giant Swing: ↓↙←+A+B
Gamo Screw: →↘↓↙←+C (de perto)
Gamo Tackle: ↓↘→+B
Gamo Tornado: ↓↙←+B, aperte B rapidamente
Auto Throw: Automatic Throw Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

GAMOF

PRINCE

PRINCE

Trick Superball: ↓↘→+A+B
Rolling My Way: ↓↙←+A+B
Sambo "N": ↓↘→+A,A
Acrobat Combo: ↓↙←+B, aperte B rapidamente
Firecracker: ↓↘→+C
Doll Bomb: Doll Bomb Discharge: Aperte B+C (1 nível de power)

SATURN

Infinity Yo Yo: ↓↘→+A+B
Dance With Me: ↓↙←+A+B
Sambo "N": ↓↘→+A,A
Acrobat Combo: ↓↙←+B, aperte B rapidamente
Firecracker: ↓↘→+C
Doll Bomb: Doll Bomb Discharge: Aperte B+C (1 nível de power)

SATURN

JUNE

JUNE

Big Bang: ↓↘→+A+B
Happy Black Hole: ↓↙←+A+B
Starlight Shoot: ↓↘→+A
Shine Dream: ↓↘→+C
Comet Kick: ↓↙←+C
Air Starlight Shoot: Pulo, ↓↘→+A
Ring Thrower: Ring Throw: Aperte B+C (1 nível de power)

ELE

Shooting Star: ↓↘→+A+B
Meteo Step: ↓↙←+A+B
Starlight Shoot: ↓↘→+A
Shine Dream: ↓↘→+C
Comet Kick: ↓↙←+C
Air Starlight Shoot: Pulo, ↓↘→+A
Ring Thrower: Ring Throw: Aperte B+C (1 nível de power)

GERELT

GERELT

Spiral End: ↓↘→+A+B
Final Ecstacy: ↓↙←+A+B
Andelucia Storm: ↓↘→+A, aperte A rapidamente, então B ou C
Bloody Flamenco: ↓↙←+C
Flying Matador: ↓↙←+A
Burst Mode: Attack Power Up: Aperte B+C (1 nível de power)

CLAIRE

Thousand Past: ↓↘→+A+B
Scarlet Del Sol: ↓↙←+A+B
Andelucia Storm: ↓↘→+A, aperte A rapidamente, então B ou C
Bloody Flamenco: ↓↙←+C
Flying Matador: ↓↙←+A
Burst Mode: Attack Power Up: Aperte B+C (1 nível de power)

VECTOR

VECTOR

Mega Horizontal Laser: ↓↘→+A+B
Satellite Shoot: ↓↙←+A+B
Beam Bazooka: ↓↘→+A
Lower Horizontal Laser: ↓↙←+A
Mad Blit: →↓↘+C
Flying Drill: ↓+C durante o Mad Blit
Auto Fire: Beam Sweeping Mow Down Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

OMEGA

Omega Shockwave: ↓↘→+A+B
Mad Spin Burst: ↓↙←+A+B
Beam Bazooka: ↓↘→+A
Lower Beam Bazooka: ↓↙←+A
Horizontal Laser: ↓↘→+B
Lower Horizontal Laser: ↓↙←+B
Mad Blit: →↓↘+C
Flying Drill: ↓+C durante o Mad Blit
Auto Fire: Beam Sweeping Mow Down Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

BLOOD

BLOOD

Rising Tornado: ↓↘→+A+B
Bloody Blade: ↓↙←+A+B
Dark Surprise: ↓↘→+A, aperte A rapidamente
Fake Blade: ↓↙←+A
Evil Storm: ↓↘→+C
Fatal Edge: →↓↘+A
Teleportation: ↓↙← ou ↓↘→+D
Time Stop: Time Stop: Aperte B+C (1 nível de power)

SHAKER

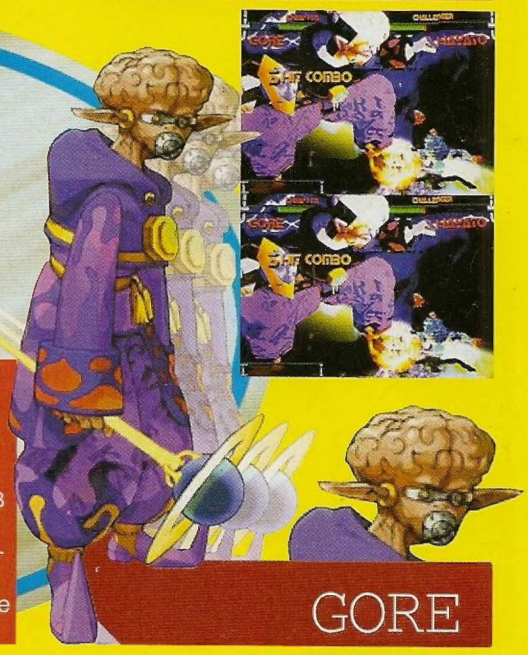
Murderous Vulcan: ↓↘→+A+B
Darkness Arm: ↓↙←+A+B
Dark Surprise: ↓↘→+A, aperte A rapidamente
Fake Blade: ↓↙←+A
Evil Storm: ↓↘→+C
Fatal Edge: →↓↘+A
Teleportation: ↓↙← ou ↓↘→+D
Time Stop: Time Stop: Aperte B+C (1 nível de power)

SHAKER

LUCA

LUCA

Rock Demolishing Drop: ↓↘→+A+B
Hellfire Incineration: ↓↙←+A+B
Exploding Blaze Shoot Technique: ↓↘→+A
Composition Transformation: ↓↘→+B
Leg Rotation: ↓↙←+C
Centrifuge Seperation: Com o personagem caído, ↓↘→+C
Giant Attack: Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)



GORE

Meteor Invitation: ↓↘→+A+B
Dark Absorption: ↓↙←+A+B
Exploding Blaze Shoot Technique: ↓↘→+A
Composition Transformation: ↓↘→+B
Leg Rotation: ↓↙←+C
Centrifuge Seperation: Com o personagem caído, ↓↘→+C
Giant Attack: Gigantic Change: Aperte B+C (1 nível de power)

GORE

BILSTEIN

BILSTEIN

Dark Vortex End: ↓↘→+A+B
Nightmare Blaze: ↓↙←+A+B
Dark Vortex: ↓↘→+A
Blaze Sword: →↓↘+A
Final Bilstein: →↘↓↙←+C
Gigant Armor Raid: ↓↓↓
Infinity Power: Gauge Technique Usage
??: Aperte B+C (1 nível de power)

GHOST BILSTEIN

Deadly Break: ↓↘→+A+B
Nightmare Break: ↓↙←+A+B
Dark Vortex: ↓↘→+A
Blaze Sword: →↓↘+A
Final Bilstein: →↘↓↙←+C
Gigant Armor Raid: ↓↓↓
Infinity Power: Gauge Technique Useage
??: Aperte B+C (1 nível de power)

G. BILSTEIN

ZELKIN

ZELKIN

Crimson Phoenix: ↓↘→+A+B
Blue Storm: ↓↙←+A+B
Sky Javelin: ← ou → +A+C
Sky Destruction: ↓↘→+C
Rising Blade: →↓↘+A, aperte A rapidamente
Transformation: Aviation Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

EAGLE

Kaiser Sky Destraction: ↓↘→+A+B
Judgment Phaser: ↓↙←+A+B
Sky Javelin: ← ou → +A+C
Sky Destruction: ↓↘→+C
Rising Blade: →↓↘+A, aperte A rapidamente
Transformation: Aviation Mode: Aperte B+C (1 nível de power)

EAGLE

BYAKKO

BYAKKO

Whirling Gloom: ↓↘→+A+B
Bloody Petal Claw Array: ↓↙←+A +B
Bloody Claw Array: ↓↙←+A
Gale Slash: ↓↘→+B
Spirit Fox Destruction: ↓↙←+D, então A ou B ou C
Spirit Fox Destruction: Magic: ↓↘→+D, então A ou B ou C
Thunderclap Attack: Pule e no topo ↓+C
Great Haste: Speed Up: Aperte B+C (1 nível de power)

RAI-ON

Para jogar com Raion, faça o seguinte:
Coloque o cursor em Byakko e faça a seqüência: ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑
Great Gale Slash: ↓↘→+A+B
Concealed Instant Hell: ↓↙←+A+B
Lightning Attack Roll: ↓↘→+A ou B ou C
Sound of Thunder Thrust: ↓↙←+C
Demolish Attack: ↓↘→+D, então A ou B ou C
Demolish Attack: Magic: ↓↙←+D, então A ou B ou C
Great Haste: Speed Up: Aperte B+C (1 nível de power)

RAI-ON

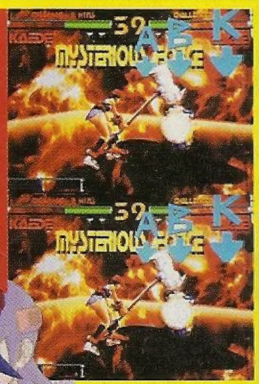
RAIN

RAIN

Destroy Spear: ↓↘→+A+B
Galactica Storm: ↓↙←+A+B
Spinning Scythe: ↓↙←+A
Vertical Sword: ↓↘→+A ou B ou C
Charge Scythe Alpha: Aperte A estando atrás do oponente
Charge Scythe Beta: Aperte B estando atrás do oponente
Freeze Blade: Refrigeration Attack: Aperte B+C (1 nível de power)

KAEDE

Para jogar com Kaede, faça o seguinte:
Coloque o curso em Rain e faça a seqüência ↓, ↓, ←, ←, ↑
Secret: Ice Dragon Summoning: ↓↘→+A+B
Secret: Blaze Dragon Summoning: ↓↙←+A+B
Technique One: Shadow Stich: ↓↘→+A
Technique Two: Light Ring Render Smash: ↓↘→+B
Technique Three: Somersault Kick: ↓↘→+C
Technique Four: Shadow God Pair: ↓↙←+A
Mysterious Force: Earth Dragon Binding World: Aperte B+C (1 nível de power)



KAEDE

Gamers Book não é apenas mais uma revista, ela chegou para criar um novo conceito de revista de video game. A cada edição, matérias com muitas informações e a qualidade que já é marca registrada da Gamers. Temos orgulho em afirmar que, nesta primeira edição, você vai encontrar 100 páginas com a mais completa matéria sobre Final Fantasy VII já feita em todo o mundo!!! Vai encontrar também informações sobre RPG e jogos para computador. A cada edição, um novo jogo com sua estratégia completa.

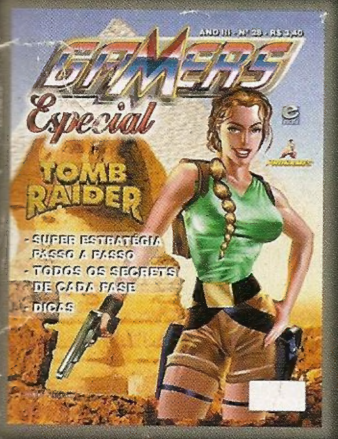
Gamers Book

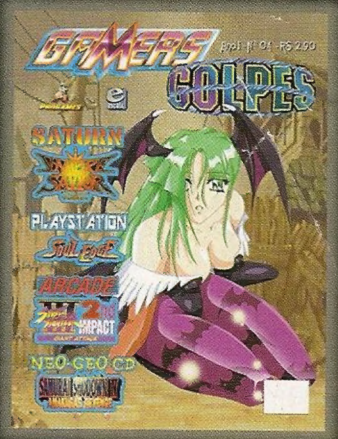
Gamers Book

Gamers Book

Gamers Book

Já nas bancas!





PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (BELA VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112 - (MUNHOZ JÚNIOR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupê, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E ..Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 L. 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 L. 15

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 S. 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - Rua do Catête, 311 L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra de Copacabana, 680 / 2º SS L. B - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 - (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA DA TIJUCA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01- Shop. Millenium

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. João Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 - (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 - (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 - (SÃO JOSÉ)

http://www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444 / 831-0444